Virtua Fighter 4 EVOLUTION

VIRTUA FIGHTER 4 ™

バーチャファイター4 エボリューション

GOH

大好評を博したバーチャファイター4が新キャラクターを追加し、あらゆる面を 強化した新バージョンで登場！！

格闘ゲームの遊び方を革命的に変えた数々のフィーチャーがさらに進化！
新技、構えの追加、従来の技の見直しにより、闘いが更に奥深くなった！
髪や目の色まで変更できる嬉しいカスタマイズ性もグーンとアップ！
アイテム、ステージ、新技、すべてにおいて強化されたバーチャファイターの世界が、極限の闘いを華麗に演出します。

ネットワーク連動コンテンツが大幅に進化!!

VF.NET™

ミッションモードで 1Pモードの面白さを大幅拡大!

1Pモードをプレイ中に「○回投げろ」「攻撃を○回ガードしろ」などのミッションが与えられ、これをクリアするとアイテムやファイトマネーを獲得できます。

アイテム数　激増!

個性的なアイテムが多数登場し、コレクション性がアップ。
髪の色や目の色まで変更可能になりました。

争奪戦で対戦がより熱く!

対戦時に発生する「争奪戦」で勝利するとアイテムやファイトマネーを獲得できます。

クエストモード で全国をまたにかけたイベントが!

VF.NETから「イベントに来た有名プレイヤーを倒せ」「全国のプレイヤーが2つのチームに分かれて、勝負を競え」などのクエストが与えられ、プレイヤー同士の闘いを盛り上げます。

BRAD

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
「ギルティギア イグゼクス」
オリジナルサウンドトラック
7.24 ON SALE!
GUILTY GEAR XX オリジナルサウンドトラック
2枚組：SCDC-00191-192 ¥3,300（税抜）
収録タイトル
オープニング
ソルvsカイのテーマ
ブリジットのテーマ
スレイヤーのテーマ
ザッパのテーマ
イノのテーマ
クリフのテーマ
ジャスティスのテーマ
他
特典
石渡太輔氏による描下ろしジャケット
初回封入特典 描下ろしジャケットステッカー
サウンドにこだわったオリジナルバンドを結成し、
すべて生楽器の音で2ヶ月間に及ぶレコーディングを決行!!
また、ボーナストラックとしてPS2版「ギルティギア ゼクス プラス」
のみに収録されているクリフとジャスティスのキャラクターテーマ曲
2曲と、エンディング曲3曲を特別追加!!
早くもサントラ化!
※ジャケットのデザインは変更する場合があります。
ヘヴィーでスピード感
あふれるサウンドを完全収録!!
©Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
企画制作:ティーズ・エンターテイメント
発売元:サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社
販売元:株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション
T's ENTERTAINMENT http://www.ts-e.co.jp/

SCITRON DISCS NEW RELEASE
http://www.scitron.co.jp/label/

3枚そろえて、君もハットトリック！

カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.3

SCDC-00198 ¥2,800（税抜）

8.21 ON SALE

初回特典 3部作収納特製BOX

収録タイトル
虎への道、1943、魔界島（アレンジバージョン）、ブラック ドラゴン

SCDC-00195 ¥2,200（税抜）

7.24 ON SALE VOL.2

収録タイトル
ストリートファイター、トップシークレット、ロックマン（アレンジバージョン）、ラッシュ＆クラッシュ、サイドアーム

CAPCOM GAME MUSIC

SCDC-00193 ¥2,200（税抜）

NOW ON SALE VOL.1

収録タイトル
魔界村、ソンソン、1942、ひげ丸、闘いの挽歌、魔界村（アレンジバージョン）、戦場の狼、ガン・スモーク、セグゼドエグゼス、セクションZ、戦場の狼（アレンジバージョン）

みんなお待たせ！「風のクロノア2」のサントラだよっ!!

風のクロノア2 サウンドトラック

ナムコ CD2枚組：SCDC-00201～202 ¥3,200（税抜）

8.21 ON SALE 2枚組

ナムコの人気キャラクター"クロノア"が活躍するPS2の3Dドラマティックアクションゲーム「風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～」が遂にサントラ化！ ファンタジックな世界を彩る爽快なBGMをタップリ収録して豪華2枚組で登場!!

ザ・スキーム サウンドトラック

古代祐三 SCDC-00199 ¥2,500（税抜）

時代を超えて「古代サウンド」が蘇る!!

8.21 ON SALE

80年代後半、PC-88にて発売されたアクションゲーム「ザ・スキーム」がレジェンドシリーズで遂に復刻！ サウンドボードII音源によるオリジナル版を完全収録に加え、このCDでしか聴けないアレンジ曲を特別収録!!

新シリーズ 80'Sレジェンドシリーズ スタート!!

湾岸ミッドナイト サウンドトラック

古代祐三 SCDC-00188 ¥2,500（税抜）

新たな伝説の予感!!

NOW PRINTING

9.4 ON SALE

「古代祐三」が手掛ける初のアーケードゲームミュージック!! 講談社発行"週刊ヤングマガジン"に連載中の大人気コミックをゲーム化した、ナムコの業務用対戦バトルレースゲーム「湾岸ミッドナイト」がCD化！ 新たな湾岸最速伝説がこのサントラで幕を開ける!!

EGG CD発売を記念して発売日よりEGGサイトでは「ザ・スキーム for PC-88」を1～3ヶ月間通常価格より100円を値引きした300円にて（通常価格400円）発売!! 詳しい内容が知りたい人は今すぐアクセス！ http://www.soft-city.com/

発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社　販売元：株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

※ジャケットは発売のものと異なる場合がありますのでご了承下さい。

©PLAYMORE

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 TM

Dreamcast

8月8日発売決定!!

決着はドリキャスでつけようぜ!!

待望の完全移植、ここに実現!KOF2000、ドリームキャストに登場!

餓狼MARK OF THE WOLVES

NOW ON SALE /価格2,800円(税別)

©PLAYMORE

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

NOW ON SALE /価格2,800円(税別)

©PLAYMORE

餓狼MOW&月華の剣士ファイナル、ともにベスト版で好評発売中!!

プレイモアは、これからも話題のタイトルをリリース予定! そう、ご期待ください!!

株式会社プレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町15番11号 江坂石周ビル

ARCADIA

CONTENTS

8

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.August

http://www.arcadiamagazine.com/

ギルティギア イグゼクス
Illustration by (有)ピーコック(原画/吉田 大輔　仕上げ/福田 直征)

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

付録B2判ポスター
ギルティギア イグゼクス
Illustration by 中沢一登

■6月11日のセガプライベートショーリポートで発表された、『バーチャファイター4 エボリューション』に迫る！

■21世紀に登場した、新たなアーケードテクノロジー。その最新情報を簡単にまとめてみたぞ。

■今、巷で流行りつつある、ソフトチップダーツって知ってる？
ARCADIA読者なら、ハマる要素満載の遊びを紹介するぞ！

ニンジャ2ヒーロー シノビアン

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)
03-5433-7156(編集部)

この劇的進化に付いてこれるか？

エボリューション＝進化!!
対戦格闘ゲームの最高峰の進化形態を見よ!!

うわさがうわさを呼び、プレイヤーの期待と困惑を一身に受けた『バーチャファイター4』の続編が、ついに正式発表された!!　今回は、話題の新キャラ2人とシステム系の情報を中心に、対戦格闘ゲームの進化の頂点に立つ『バーチャファイター4 エボリューション（以下VF4 EVO）』を紹介するぞ!!

※記事中の解説等は、プライベートショー、ロケテストから得た情報を編集部独自にまとめたものです。また、ゲーム内容、画面写真は開発中のものを使用しています。

バーチャファイター4 エボリューション

■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2002年8月初旬予定
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER4
Virtua Fighter 4 ™

新キャラ二人参戦!!

『VF4 EVO』の話題で最も盛り上がりを見せたのは、やはり新キャラの存在だろう。発表前から戦闘スタイルや風貌についてさまざまな憶測が飛んでいたが、ここにきてついに真実が明らかになった。一人はキックボクサーのブラッド・バーンズ、もう一人は柔道家の日守 剛（ひのがみ ごう）。この二人が、『VF4 EVO』の世界でどんな活躍を見せてくれるのだろうか。

BRAD

BRAD BURNS（ブラッド バーンズ）　*NEW CHARACTER*

ブラッドは、キックボクシングを操る打撃系キャラ。粒ぞろいの打撃群は、どれも使い勝手がよさそうだ。また、ダッキングやスウェーなど特殊な移動技を持っていることも印象深い。一部の打撃技からこれらに移行する連係もあるようで、多彩な攻めが期待できる。

FIRST IMPRESSION

背後起こしとか加わっちゃって、見るからに面白そうなキャラになってるウルフ。闘い方にバリエーションを持たせられる技を熱烈希望！　使って楽しいキャラだといいなぁ。（ブンブン丸）

『VF4 EVO』には、バージョンアップという言葉は当てはまらない。実物を見て、それを実感した。大きな変貌を遂げたキャラクターたち。新たな戦術の組み立てが、再び楽しめそうだ。（ちゃっきー）

EVOLUTION

壮絶な闘いを繰り広げる二人の新キャラたち。打撃系のブラッド、投げ系のゴウと、その性格は真っ二つに分かれている。ブラッドの方は比較的スタンダードだが、ゴウはかなりクセのあるキャラに仕上がりそうだ。先日行なわれたセガのプライベートショウやロケテストでは、通常の投げ技だけでなく、相手に組み付くキャッチ系の技も見られた。これが戦術のキモになりそうな予感！

GOH

柔道を格闘スタイルに持つゴウは、当然のごとく投げに特化したキャラに仕上がっている。打撃技も持ってはいるが、種類はかなり少ないように感じた。さばき技やキャッチ系の投げ技など、特殊な性質を持つ技で欠点をどうカバーするかが勝負の分かれ目になるだろう。

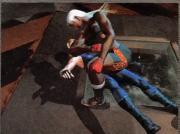
日守 剛（ひのがみ ごう） NEW CHARACTER

モーション一新！ 旧キャラも進化!!

新キャラの追加だけが、『VF4 EVO』のウリではない。旧キャラたちも、それぞれが大きな進化を遂げているのだ。まず驚かされるのが、継承された技でもモーションが一新されたものが数多くあること。その変化は、肘やヒザなど基本的な技のレベルにまで及んでいる。もちろん、新技も数多く追加。どのキャラも、これまでとは違う攻めを組み立てられることだろう。また、ジャッキーのスライドシャッフル、サラのフラミンゴに移行できる技が増えるなど、攻めのバリエーションをアップさせる追加要素も多く見られる。ベネッサに至っては、構え自体が変更されるという大規模な改造が施されているようだ。

ミッション、クエスト……!? VF.NETも超進化!!

VF.NETがらみの変更も気になる点の一つだ。こちらはアイテム数が激増、髪や目の色まで変更できるなど、バリエーションが大幅にアップした。さらには、アイテムの入手チャンスも増加している。例えば“ミッション”モード。これは、CPU戦で「攻撃を○回ガードせよ」とか、「○回投げろ」などのノルマが画面に表示され、それを達成すればアイテムやファイトマネーがゲットできるというものだ。これで、CPU戦をプレイする価値も大きく上がったといえよう。また、対戦では勝利した側が賞品をゲットできる“争奪戦”が勃発。さらに、VF.NET上にクリア条件が配信される“クエスト”モードなどなど……。細かい情報はまだ無いが、対戦以外のお楽しみ要素も想像以上にパワーアップしていることは間違い無い！

技モーションが一新、新技も満載と、旧キャラクターの変更もかなりのもの。もちろん、これまでにあった技の性質が大きく変わっているケースも多数ある。『VF4 EVO』の初プレイでは、誰もがその変化に驚愕することだろう。中でも、ベネッサの変化は注目度が高い。ディフェンシブスタイルこそさほど大きく変わっていないように見えるが、ムエタイスタイルは何と構え自体が変更されている。このような例を見ても、対戦の構図が大幅に変化することは、もはや疑いようもない事実だ。

FIRST IMPRESSION

大幅に増えたアイテムに期待大。今まで以上に自己主張できれば、対戦も盛り上がること請け合い。また、CPU戦が飽きない作りになっているのも割と重要。発売が待たれるね！（編集・itakyo）

注目はやはりマイキャラのベネッサだが、何と、我輩にインチキ臭い強さを与えたムエタイスタイルが無いではないか！ ショック!! でも新スタイルが面白いからよし。（栗田）

COMING SOON

"21世紀"にすっかり浸ってしまった今日。テクノロジーは、我々の気付かないうちに、あらゆるフィールドで進歩している。アーケードゲーム業界でもしかり。今月は注目すべきアーケードゲームのテクノロジー最新事情をお届けしよう。

ノロジー最前線!!

TOPIC 1 NESYS

ネシス：ネットワークの展開・個人認証システム

タイトーが送る世界規模の峠レースゲーム

新作について熱く語るタイトー開発陣。手前には、あの『鍵』が。

タイトーがネットワーク参入！

業界で老舗中の老舗であるゲームメーカー・タイトーが、新しいネットワークシステム「NESYS」を使ったアーケードゲームを構想中である事が明らかになった。

しかも、その新システムを使ったゲーム第一弾は、あの名作レースゲーム『バトルギア』最新作！ 基板はなんと、ナムコのプレイステーション2基板「SYSTEM246」を使用というものだ!!

具体的な仕様は？

開発を担当している酒匂弘幸氏、森山由浩氏に伺ってみた。

――「NESYS」とは、どのようなネットワークになるのでしょうか？

森山 『バトルギア』に関しての話になりますが、タイトーとゲームセンターをネットワークで結び、タイムアタックを常時集計する事で、理論的に全世界で同時に争う事ができるようになります。インターネットとの連動も考えています。

――「キー型認証装置」を採用したのはなぜですか？

森山 これまでのカードと違って、自分専用のキー型認証装置を使う事で、車好きの人がより楽しめるようになります。やはり車は、自分でキーをひねってエンジンをかける方が面白いでしょう(笑)。

酒匂 キーはただのハイスコア参加の認証装置ではなく、チップを埋め込むことで、プレイヤーの情報を認識させることができるようになります。

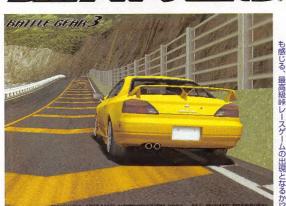
――『バトルギア最新作』ということですが、これまでと比較して「バトルギアらしさ」はどのぐらい反映されるのでしょうか？

森山 ネットワークを使うことで新しい遊び方を提供しながら、『バトルギア最新作』として、ファンが納得できる仕様も当然考えています。

(敬称略・6月　弊社にて)

このほかにも、ネットワークを使ったさまざまな仕掛けが用意されているようだ。当然、『バトルギア』を皮切りとして、タイトーの今後のラインナップにも生かされていく事になるだろう。

『バトルギア3』の発売は、今秋～今冬を予定しているらしい。まだ数カ月先にはなるが、この画期的なレースゲーム、それだけ待つ価値は十分あるだろう(詳細は56ページに)。

BATTLE GEAR 3™

SYSTEM246の機能を活かして描かれる「坂の起伏」「目に飛び込むライトの輝き」「アスファルトに刻まれたタイヤの跡」。車を包む風の匂いさえも感じる、最高級峠レースゲームの出現となるか!?

10大特報！アーケードテク

TOPIC 2

Chihiro（仮）

チヒロ：新基板の話題

Xboxアーキテクチャ業務用基板登場！

待たれるタイトル発表

昨年の10月、セガはXboxのアーキテクチャを使用した業務用基板の開発を発表した。
具体的なタイトルの発表が待たれている状況下、6月11日に行なわれたセガ社のプライベートショーで、「Xboxアーキテクチャを使った業務用基板の仮称はChihiroである」ということが明らかになった。
この基板の登場でアーケードとXbox間のタイトル移植が容易になり、遊ぶゲームの選択肢が増えるという喜ばしい状況になる。さらに両者の連動も考えられるため、ゲームの遊び方が広がることになるはずだ。
しかもXboxは現在、家庭用ゲーム機最高峰のスペックを誇る。大容量を必要とする傾向にあるアーケードゲームに移植されても遜色ないだろう。
また、メーカーとしても一つの作品で二つのプラットホームが約束される事になり、開発コスト面と売り上げの面で大きなメリットがある。
Xboxは、アーケードでも支持され得る作品に事欠かない。セガなら『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』『クレイジータクシー3 ハイローラー』など、アーケードで人気だったシリーズの続編。熱望されているテクモの『デッドオア アライブ3』やE3で発表された『DOA Xtreme Beach Volleyball』に『NINJA GAIDEN』、凝った専用コントローラが話題のカプコンによるロボット操縦アクション『鉄騎』など、アーケードでのニーズが高そうなタイトルが目白押しだ。
Chihiro(仮)でのタイトル開発の正式なアナウンスはいつ出されるのであろうか？一刻も早い続報が待たれる。

アーケードでも遊びたい！　魅惑のXboxタイトル

右上・おなじみ「DOA」キャラが水着でビーチバレー！『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』(Xbox専用ソフト・今秋発売予定)。
右下・リュウ・ハヤブサがアクションアドベンチャーに登場(Xbox専用ソフト・2003年春発売予定)。
上・約40個のボタンなどを使いこなして自機を操縦し、敵ロボットと戦う『鉄騎』(Xbox専用ソフト・8月22日発売予定)。

※掲載したゲーム画面は、いずれもXbox版として現在開発中のものです。

これが勝利のカギだ!? この小さい鍵が扉を開く アーケードの未来には、まだ見ぬ巨大な可能性が広がっている。

これが「NESYS（タイトー・ネット・エントリー・システム）」の概略図だ。まだ謎の部分も多いが、今後明らかになっていくことだろう。

TOPIC 3
e-AMUSEMENT
イー・アミューズメント：ネットワークの展開
コナミのアーケードゲームオンラインサービスが始動！

1プレイに付加価値を

「e-AMUSEMENT」とは、全国のアミューズメント施設の筐体とコナミのセンターサーバーをオンラインでつなぐシステムの事だ。

このシステムの導入により、全国の店舗間オンラインネットワークが実現する。また、プレイヤーの個人成績をサーバーに蓄積し、磁気カードなどの個人認証ツールを使用することで、全国どこのゲームセンターでもゲームの続きを遊ぶ事ができる。

「e-AMUSEMENT」の狙いの一つに、継続性のある世界の構築がある。既存の店舗内ネットワークのクローズドな世界とは違い、オンライン上に共有世界が作られる。

その共有世界へ、全国のゲームセンターにある筐体からプレイヤーがアクセス。プレイ内容によって共有世界は刻々と変化する。さらに、プレイヤーがゲームセンターを退店した後もセンターサーバー上にデータが残る。このように変わり続け、継続していく世界、それが「e-AMUSEMENT」によるオンラインワールドなのだ。将来的にはセンターサーバーから、ゲームタイトルの供給配信までもが予定されているというから、驚きだ。

「e-AMUSEMENT」はアーケードゲームのオンライン化を実現し、コンテンツの配信などによって、エンドユーザーの1プレイに付加価値を付ける新時代のツールであるといえるだろう。

e-AMUSEMENTプロデューサー 高橋氏に聞く これからの動向！

──「e-AMUSEMENT」の狙いは何なのでしょうか？

高橋　オンラインにして、遊びの選択肢を増やすことです。メールやコンテンツの配信、インターネットランキング、データ保存によるゲームの継続性など、可能性が広がりますからね。オンライン化で1プレイの付加価値が高まり、メーカーにもメリットがあるので、新しいルール「e-AMUSEMENT」を立ち上げました。便利な物は普及しなくてはおかしいと思いますよ(笑)。

将来的にはアーケードもオンライン化が当たり前な、

出撃！戦国革命
シュツゲキセンゴクカクメイ

e-AMUSEMENT対応ソフトの縦画面オンラインアクションゲーム。オンライン上に存在する戦国時代の日本を舞台に、全国のプレイヤーがリアルタイムで国盗り合戦を行なっていく。低年齢層など新規のアーケードゲームプレイヤーでも簡単に楽しめるゲーム内容であることがメインテーマの一つ。紹介記事は54ページに掲載しているぞ。

100円玉と10円玉が使えるマルチコインシステムやエントリーカードリーダー、指紋認証装置など、ハイテクな機能を搭載している。

全国のプレイヤーたちと繰り広げる、国盗り合戦。出身店舗や、色分けされたグループなど、さまざまなアイデアが盛り込まれている。

TOPIC 4
System X(仮)
システムエックス(仮)：新基板の話題
サミーの低価格帯アーケード基板とは!?

6月11日に行なわれたセガのプライベートショーでは、セガのネットワーク構想の1コンテンツとしても名前が挙がっていたサミー開発による「System X(仮)」。

早速セガに確認したところ、「次はサミーさんからの発表になるでしょう」とのこと。今後大きな可能性を秘めた話題なだけに、興味は尽きないよね。新しい情報が入り次第紹介していくので、楽しみに待っていてほしい！

NAOMI
Xboxアーケード基板 Chihiro(仮称)
SEGA ネットワーク構想
モバイル
POS システム
TRIFORCE
System X(仮称)

海外向けの低価格システム基板だが、NAOMIのネットワーク技術のノウハウが活かされるという発表もあった。

「e-AMUSEMENT」を空気のように自然なものにしたいですね。

——『出撃！戦国革命』のコンセプトは？

高橋　「e-AMUSEMENT」の本格稼働第一弾ということで、プレイヤーに「オンラインでつながっている感」を与えるのがコンセプトです。

そして、いかにして新規プレイヤーを呼び込むか。今の市場には、低年齢層や新しい一般プレイヤー層がなかなか入ってきてくれないんですよね。でも、対戦格闘などの既存ジャンルはプレイヤーのレベルが高くて、一見さんお断りみたいなところがあるじゃないですか（笑）。そうすると、新しい層に向けた斬新な商品を作らなくてはいけない。

——新規プレイヤー向けに操作はシンプルにしてあるということですか？

高橋　そうです。できるだけシステムは分かりやすくしました。キャラクターもクセを無くしデフォルメして、設定も戦国という日本人になじみの深いものです。プレイごとに上達している感覚が得られるゲームを目指したので、継続性のあるシステムを採用しました。

——磁気カードや10円単位の料金体系などですね？

高橋　そうです。アーケードゲームのプレイ料金は現状100円以上ですよね。でも、その1プレイが納得いかない難易度によって、数分で終了させられてしまうというのは嫌だったんです。1クレジットで十分の一体力回復できるので、お客さんが納得のいく料金体系になっていると思います。遊びたい分だけ遊び、納得いくならそれこそ3分で千円でも払ってもらえるような仕掛けを用意しています。

そして、続けて努力し、上達した分だけプレイヤーもキャラクターも強くなっていく。やはり、努力は報われてほしいですからね（笑）。

——それでは、読者に一言お願いします。

高橋　お客さんが喜んでくれる物を作らないと意味が無いので、プレイの感想や提案はメールなどでメーカーにぶつけちゃってください（笑）。プレイヤーとメーカーの意見の掛け合いでもっと良い作品ができると思いますよ。ストレートなご意見をお待ちしています。

（敬称略・6月　新宿コナミにて）

AMUSEMENT™

コナミ株式会社 AC事業本部 EAST制作部
ネットワークプロダクション プロデューサー

高橋 一也

平成2年コナミへ、ハード関係のプログラマーとして入社。その後、ネットワーク管理システムに携わり、プレイステーションなどの家庭用新規ハードの立ち上げ時にソフトのプログラムも担当。アーケード初のタイトルは、「ファイティング武術」にディレクターとして参加。その後はBEMANIシリーズ全般に携わり、インターネットランキングシステムを立ち上げる。その経験を活かし、現在、e-AMUSEMENTのプロデュースを行なっている。

e-AMUSEMENTでつながる！

3月に発売された本格麻雀ゲーム『麻雀格闘倶楽部』のアップグレードバージョンも、今夏にリリースされる。『麻雀格闘倶楽部』は店舗内のみでの通信対戦だったが、e-AMUSEMENTのバージョンアップにより全国の設置先ゲームセンターがネットワークでリンクされる。つまり、店舗間でオンライン麻雀対戦が楽しめるようになるのだ。

店舗内通信対戦の状態でこれだけ盛り上がっているのだから、これが全国とつながったらどうなる!?

ビーマニシリーズも!?

音楽ゲームにもe-AMUSEMENTの即時性が有効活用される。GUITARFREAKS、drummaniaの新作がe-AMUSEMENT対応タイトルとして、今夏に発売が予定されている。e-AMUSEMENTに対応させることで、開発期間後にリリースされた、最新ヒット曲のデータでも、コナミのサーバーからゲームセンターに配信できるなどのメリットがある。

また、音楽ゲームのシーケンス（譜面）データなども、稼動中のプレイ状況を判断して更新することも可能になるかも？

TOPIC 5 NAOMI 3（仮）

ナオミ スリー（仮）：新基板の話題

セガの新たなシステム基板!?

「セガがＮＡＯＭＩ－３を開発している」……このニュースは、小社発行の『週刊ファミ通』に掲載されたセガ社代表取締役・香山哲氏の発言を発端にしていた。

これを受けた当編集部、セガ社広報へ「ＮＡＯＭＩ－３開発説」の真偽を問い合わせてみたところ、「当社では常に新基板の開発を続けており、当然現在も行なっています。しかし、それが必ずしもＮＡＯＭＩ－３ということではありません。ＮＡＯＭＩシリーズの後継機に当たるかどうかも未定です。現在はＮＡＯＭＩ－２という高性能な基板がありますので、十分に事足りています。」との返答。

現在、アーケードゲーム用基板でも最高峰のスペックを誇るＮＡＯＭＩ－２だけに、セガ社広報の言われることも至極当然である。とはいえ気になる新基板情報、気長に待ってみようではないか。

『DOC』筐体をバージョンアップさせて『セガ四人打ち麻雀MJ』として運用できる。

TOPIC

6 MJ.NET

エムジェイ ネット：ネットワークの展開

え!? SEGA-AM2が麻雀を発売!?

『DOC』筐体を活用

「MJ.NET」とは、多人数でネット対戦が楽しめる麻雀『セガ四人打ち麻雀MJ』のネットシステムである。『バーチャファイター4』で普及したインフラを、有効活用しつつ発展させたものと言える。

「MJ.NET」では「VF.NET」のシステム、『ダービーオーナーズクラブ』の筐体＆磁気カードを利用して、店舗内の一～四人対戦（人数が足りない場合はCPUが参加）はもちろん、将来的には他店舗間での対戦も可能になる。全国から自分と同等の段位の雀士を検索して対戦、なんてことが実現する。そして、そのプレイデータはカードに記録。「VF.NET」と『DOC』の長所をミックスしたシステムなのだ。

ということは当然、iモードによるサービスも提供される。実は『セガ四人打ち麻雀MJ』の制作チームは、プレイステーション2版『バーチャファイター4』を手掛けた豪華チーム。「VF.NET」で培ったノウハウを基に、好評だったアイテム収集、チーム作成ほか、過去の対戦履歴から、自分が普段どんな役を狙って打っているのかなど、打ち筋を解析できるモードも追加される。人と打てば打つほど、自分のデータが蓄積されていく。

後々には、全国規模のイベントも行なうつもりだとか。このゲームでは「称号」は稀少なものになるようなので、一人にしか与えられない称号を巡って、全国の強豪が凌ぎを削るイベントが開催されるかもしれないぞ。

画面の卓上に表示されるプレイヤーの「顔」もアイテムの一つ。賞金をためれば、レアなキャラクターが手に入る？　ちなみに、「稲妻リーチ棒」などのイカサマアイテムはありません。

牌はポリゴンで作成されている。さらに、プレイ中にはちゃんと腕が伸びてきて牌をめくるのだが、この腕はモーションキャプチャーされており、非常にリアルな動きを見せるのだ。

「セガ四人打ち麻雀MJ」に使用される磁気カードには、プレイヤー名やチーム名。大会での戦歴などが印字される予定。

MJ.NET（iモード）ではこんなことが！

- 漢字なども使ったプレイヤーネーム登録
- キャラの変更、アイテム装備
- アイテムの購入　●連動オリジナルゲーム
- チーム編成　●自分の打ち筋の確認
- 対戦履歴から、対戦相手の打ち筋分析　など

VF.NETで受けられたサービスはほぼすべて、麻雀に置き換えた形で楽しめる。

　※写真は開発中のものです。製品版とは異なります。

TOPIC

7 指紋認証

しもんにんしょう：デバイスの話題

カードの次は、手ぶらでGO!?

コナミから発売されている『麻雀格闘倶楽部』をプレイしたことのある人は、すでに経験済みだと思う。

ゲームを始めるときに、磁気カードとは別に、指紋での個人認証を行なっているのだ。現段階では、かなり甘めの認識なのだが……これは、将来を見据えた実験のようなものらしい。

せっかくゲーセンに行ったのに、カードを忘れたり無くしてしまったので続きから遊べない……そんな思いをしたことは無いだろうか？

将来的には、媒体が要らない生体認証システムを目指したいとのこと。近い将来、手ぶらでゲーセンに行っても、続きから遊べる時代が来る!?

新作「出撃！戦国革命」でも指紋認証は採用されているぞ！

TOPIC

8 WCCF

ワールドクラブチャンピオンフットボール：デバイスの話題

カードとセンサーで画面に介入

デスク上に描かれたサッカーフィールドにカードを置くと、カードに登録された選手が画面に登場する。カードを移動させると、画面の選手もカードの動きに合わせてフィールドを駆けていく。

自分の手で直に選手を操作できるこのシステムは、モニター内の試合に直接干渉しているという実感を与えてくれる。従来のレバーやマウスを介して行なうデジタルな操作よりも、将棋やチェスのようなアナログな操作感覚に近いかもしれない。それだけに、モニター内の試合をリアルに受け止めることができる。

他ジャンルのゲームへの応用も、期待したくなってしまうシステムだ。

画面で自分の操作を実感できることで、ただのカードが現実味を増した。

©NAMCO LIMITED

今はただ静かに出撃の時を待つ「O.R.B.S.」と「スターブレードOBP」。心が震える感動を、読者の皆さんも味わってほしい。

TOPIC 9
O.R.B.S.

オーバー リアリティ ブースター システム：新筐体の話題

ナムコからの提案！

昨年のAMショーで発表され、反響を呼んだ『O.R.B.S.』。大型半球モニターを搭載した、ナムコの未来型筐体だ。その後、情報は途絶えているが、どのように進展しているのだろうか。

ナムコ広報によると、「現在も『O.R.B.S.』の開発は進行中。テーマパークのアトラクション用筐体の方向性も模索している。しかし新機軸の製品であるため課題は多く、それらがクリアされ次第、世に出ることになる」とのこと。

この『超現実加速装置（O.R.B.S.）』を通した、とてつもないリアルな空間にまた触れられる日が待ち遠しい。

TRIFORCE™
NAMCO・SEGA・NINTENDO

TRIFORCE is a Trademark of NINTENDO

トライフォースのロゴ。三社の協力を表す、中央のトライアングルと、ゲームキューブのイメージカラーであるヴァイオレットが印象的だ。

ゲームキューブ版『F-ZERO GC』の映像。トライフォース版では、この美しい映像がどのように進化するのだろうか？

 ※写真は開発中のものです。製品版とは異なります。

TOPIC 10
TRIFORCE

トライフォース：新基板の話題

新基板時代をけん引、『F-ZERO』が始動！

ナムコが『スターフォックス』を任天堂と共同開発する決定を発表したニュースは、もう知っていると思う。アミューズメントヴィジョンの『F-ZERO』に続き、トライフォースを媒介として任天堂作品がまた一つ、アーケードにデビューすることになったのだ。

そして、5月下旬にロサンジェルスで開催されたE3では、その『F-ZERO GC』の映像が公開された。プレイヤブルでこそないものの、トライフォースで開発が進められているタイトルの映像がようやく出てきたわけだ。

次々に発表される、次期世代の主力基板。その先駆けとして、トライフォースの情報からは、これからも目が離せない。

近い未来の話

まとめの話

新たな時代のうねりが見えた

現在も全体的な業績は下降ぎみなアーケードゲーム業界だが、ハードウェアやネットワークシステムに関しては、ここ数年で活発な動きが表に出始めている。

もうすでに一般家庭でも当たり前に思える、ネットワークでつながるという環境。しかしアーケードゲーム業界では、数年前まで「大手のメーカーがゲームを作るのが先か、店舗がネットワークを引くのが先か」など、鶏と卵のような論争もあったのだ。

その事を考えると、やっとアーケードゲーム業界も先の時代へと進み始めているのだと実感できるようになってきた。

2001年夏、セガから発売された、バーチャファイターシリーズ最新作『バーチャファイター4』。このタイトルの立て役者ともいうべき「VF.NET」の存在。ネットワークにつながることで、よりゲームが楽しくなる！　とプレイヤーが感じたからこそ、8万人以上といわれる「VF.NET」の加入者が支えてくれるのだろう。

続く2002年春、コナミの「e-AMUSEMENT」が市場に導入された。遅れて登場こそしたものの、『麻雀格闘倶楽部』は堅実なインカムと新規の顧客が参入している様は、このゲームの面白さと完成度を物語っている。

今年、2002年はほかにも話題が続いている。年末にはタイトーが「NESYS」というネットワークシステムを利用した『バトルギア3（仮）』で市場に参入する予定だったり、かなり謎に包まれた部分もあるが、十分期待できそうなサミーの「System X（仮）」の登場など、大手各社もやっと動き出し始めたのである。

ほかにも、中小メーカーからもパソコンを使用したネットワーク「e-麻雀（アルバ）」、「A-CONNECT（レインソフトウェア）」なども登場する。

当然、「主」は遊び・ゲームであり、テクノロジーは「従」である。要はどんなものであろうと、遊びが面白ければ、何でもいいのだと思う。

今回ここで紹介している新たなテクノロジーの数々は、プレイヤーに面白そうな遊びを提供してくれる。そんなわくわくするような期待感を、我々に持たせてくれるものなのではないだろうか。

全国大会開催決定！もう燃えるしかない!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

『GGXX』ムック 絶賛発売中!!

詳しい内容はP59にて

ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

Impression

キャラ固定連続技、フォースロマキャン、多彩な連係などなど、要素がとても多く、飽きがこないのがいいですねぇ。何か一つの要素を極めるだけでも、相当の時間を使わされそうです。それだけのめり込める、ハマれる要素があるワケですよ、『GGXX』にはね。

稼働開始から早1カ月余り。そろそろ新要素にも慣れてきただろうか？ 今回は注目＆必須の新システム「空中投げ」を徹底解析、キャラ別攻略は全キャラをフォロー。新コーナー「ARF」もヨロシク！

※記事中の略称や略号は以下の意味を表しています

略称	意味
ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
【】	ガトリング（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

空中戦での最重要技！

空中投げ考察

『GGXX』の空中戦における選択肢の中で、最も重要度が高い空中投げ。その基本的な性質から応用までを徹底考察！ 参考にして戦力に加えてほしい。

Text：ハメコ。

なぜ空中投げが重要なのか？

『GGXX』からの新要素として、戦術に大きな影響を及ぼしている空中投げ。一見地味なこのシステムだが、空中戦では必須ともいえるほど重要な役割を担っているのだ。その重要性を考察していこう。

『GGXX』において、空中は比較的安全な場所といえる。空中ダッシュや2段ジャンプなど、空中で取れる行動が豊富で、それらを使い分ければ簡単には迎撃されない。また、空中ガードがあることはもちろん、空中フォルトレスならほぼすべての攻撃を防ぐことができる。有効とされている昇りジャンプP（K）や➡＋Pによる対空も、空中ガード（フォルトレス）で対応できてしまうワケ。総じて、中＆下段攻撃でガードを揺さぶられる地上よりも安全なのだ。

そこで登場するのが空中投げ。投げ技なので当然防がれることは無く、上方向に間合いが広いため、跳び込んできた相手や逃げる相手をつかみやすい。特に、危なくなったときの安定行動、後方ジャンプ空中フォルトレスへの対抗手段になることは大きい。

しかも、入力を「**レバーを真後ろに入れながらHS→一瞬遅らせてP or K or S**」とすれば、ブリジット以外は失敗時に出るジャンプHSを空中フォルトレスでキャンセルできる。この入力さえマスターすれば、リスクはほとんど無くなるわけだ。その割に、キャラによっては空中で追撃ができたり、起き攻めを狙えたりと、そこそこの見返りも期待できる。

これらを考慮すれば、空中投げがいかに重要な選択肢であるかが分かるハズだ。

本作の超重要ファクターといえる空中投げ。使いこなせばかなりの戦力となってくれる。

そこを空中投げでつかみにかかる。唯一にして絶対の対抗手段、有効に使いたい。

「危なくなったら空中フォルトレス」は実際、かなり有効な防御手段であるといえる。

フォルトレス仕込みの入力を使えば、つかめなくてもこの通り。リスクはかなり小さい。

投げ間合いが上方向に広いため、対空迎撃として使うのも有効な使い方だ。

空中投げ基本性質五カ条

- 投げ間合いは上方向に広い
- 空中ガード（フォルトレス）で防がれない
- そこそこの見返りが期待できる
- 空中フォルトレスとの併用でリスク軽減
- 空中ダッシュ中は使用不可能

空中投げからの連撃例：イノ（画面端）……立ちK→ジャンプキャンセル（以下JC）→S→JC→S→キャンセルケミカル愛情　梅喧（画面端付近）……立ちP→JC→【P→S→P→K】→JC→【S→D】　紗夢（低空）……遠距離立ちS→JC→空中龍刃～劍楼閣～逆鱗　ジョニー（画面端）……【立ちK→近距離立ちS】→JC→【P→K→S】→JC→【S→HS→D】→キャンセル燕穿牙　※左ページに続く

実戦での狙いどころ

どのような状況で有効なのか？　狙いどころを覚えて実戦投入しよう。

次に、実戦において空中投げを有効に活用できる、代表的な状況を紹介していこう。

●こちらの攻めを嫌って相手がジャンプで逃げようとしたとき：前述した通り、本作において空中はある意味安全地帯なので、攻め込まれると感じたときに空中へ逃げるプレイヤーは多い。それを読んだら、ダッシュジャンプで追いかけつつ空中投げを狙いたい。特に、中間距離で飛び道具をガードさせたときなどの、やや遠い間合いで少し有利、といった状況が狙い目だろう。

●相手が跳び込んできたとき：空中投げは上方向に間合いが広いため、対空技としても有効。下方向に強いジャンプ攻撃は、投げ間合いに入る前に届いてしまうこともあるが、前述のフォルトレス入力を使えば大抵ガードできるためリスクは小さい。また、相手が空中投げを嫌って技を出してくるようになれば、➡+Pなどの対空技も有効となる。

●相手がダウン復帰したとき：ダウン復帰の無敵時間が切れた瞬間は、空中投げを決める絶好のチャンス。相手の高度が低ければ低いほど狙いやすい。画面端でダウン追い打ちを決めてダウン復帰を誘い、そこに空中投げを狙うのも有効だ。相手の高度が高いときは、フォルトレス入力を使ってフォローしつつ、何度も空中投げを狙っていこう。

相手側にとって空中に逃げることは有効な防御手段。それを読んだら空中投げを狙おう。

中間距離で飛び道具を出し、それを追いかけて攻めるのは、よくあるパターンといえる。

対空技としての空中投げを駆使することで、強力な➡+Pがさらに使いやすくなる。

空中投げから空中追撃ができるキャラは、小さいリスクで大ダメージを狙うチャンスだ。

画面端でダウン追い打ちを決めた後も、空中投げの有効な狙いどころの一つ。

投げられる側の注意点

空中投げは性能が高く、使いこなせば空中戦での強力な武器となるが、それゆえに困るのが相手に空中投げを狙われた際の対処。

対空技として空中投げを狙ってくる相手には、持続時間が長く下方向に強いジャンプ攻撃を早めに出しておけば、投げ間合いに入られる前に当てることができる。とはいえ、空中投げを狙う側がフォルトレス入力をしていた場合、結局防がれてしまうこともある。

やはり、空中投げを狙われる状況自体を作らないことが最も大切。安易な跳び込みや、後方ジャンプでの逃げを減らすしかない。

ジャンプに対してあまりにも空中投げを狙われるようであれば、そういった状況で一時様子を見るといい。相手が空中投げを狙ってジャンプしたところを、後からジャンプして逆に空中投げを決めてやろう。

投げ間合い外から攻撃を当てられる。カウンターヒットが取れることも。

対空の空中投げに対しては、下方向に強く持続が長い技を早出ししておく。

キャラごとの性能差

全キャラの空中投げを徹底検証。追撃や起き攻めの可否はチェック必須だ。

最後に、全キャラの空中投げの性能を下表にまとめてみた。参考にして空中投げを最大限に活用してほしい。

位置を問わず空中追撃が可能なのは、闇慈、ヴェノム、ディズィー。紗夢は少し特殊で、低い位置で決めたときのみ追撃ができる。また、紗夢とディズィーの空中投げは基底ダメージ補正（P.18参照）が無く、追撃で大ダメージを与えられるので強力だ。

そのほか、画面端が絡めば追撃できるキャラもいる。ただ、追撃できるのは画面端に向かって投げたときのみ。レバー方向と逆に投げるキャラは、画面中央側にレバーを入れて投げる必要がある。

空中投げからこのダメージだ。フォルトレス入力を使ってある程度強引に狙ってもいい。

どこでも追い打ちができ、基底ダメージ補正も無いディズィーの空中投げは超強力。

空中ダッシュを投げると？

一部のキャラの空中投げは、空中ダッシュ（バックステップ）直後の相手に決めると、投げ後の相手の吹っ飛び方が変わってしまう。空中追い打ちできるはずができなくなったり、その逆もある。偶発的ではあるが頭に入れておいて損は無いだろう。

スレイヤーでこの現象が起きると空中追撃が可能に。逃さず連続技を決めたい。

キャラ別空中投げ性能一覧表

キャラ名	ダメージ	投げ方向	空中追撃	ダウン追い打ち	起き攻め	備考
スレイヤー	55	正	×	○	○	
イノ	55	逆	画面端	画面端	画面端	
ザッパ	55	逆	×	○	○	投げ後、相手は空中に居る間やられ判定無し
ブリジット	51	逆	×	画面端	○	
ソル	55	正	×	×	×	ダウン復帰可能
カイ	55	正	×	画面端	○	起：グリードセバー
メイ	55	逆	×	画面端	○	起：ダッシュ立ちP（拍手～は跳ばれる）
ミリア	51	正	×	○	画面端	高い位置で決めると壁バウンド後ダウン復帰可能
エディ	55	正	×	×	画面端	回転攻撃での起き攻めは跳ばれる
ポチョムキン	65	正	×	○	○	起：➡+K
チップ	55	逆	×	○	○	γブレードでのダウン追い打ちが有効
ファウスト	51	逆	×	画面端	画面端	
梅喧	55	逆	画面端	画面端	○	距離によっては空中追撃可能　起：空中ダッシュ裏替し
紗夢	55	正	低空	低空	低空	基底ダメージ補正無し　高い位置で決めるとダウン復帰可能
ジョニー	55	逆	画面端	画面端	○	起：ディバインブレイド～
アクセル	55	逆	×	○	○	起：➡+HS（ジャンプ～着地際の空中ダッシュ攻撃は跳ばれる）
闇慈	55	逆	○	○	○	
ヴェノム	38	正	○	×	×	低い位置で決めた場合のみ相手を弾き出せる
テスタメント	55	正	画面端	○	○	起：ダッシュゼイネスト
ディズィー	55	正	○	○	○	基底ダメージ補正無し

※ダメージはソルに決めた場合のもの　※投げ方向は正がレバーの方向、逆がレバーと逆の方向に投げることを表す　※空中追撃、ダウン追い打ち、起き攻めは、無条件で可能なら○、条件付きで可能ならその条件を表記　※備考の「起：」は起き攻めで有効な技の代表例

※右ページより ヴェノム……（低空）➡+HS→キャンセルHSダブルヘッドモービット（高空）ジャンプ【K→S】→JC→【K→S→HS】　ディズィー……魚を捕る時に使ってたんです（画面端との距離次第では立ちHSから入る）　テスタメント（画面端）……【しゃがみP→立ちHS】→キャンセルグレイヴディガー→立ちHS→キャンセルグレイヴディガー

始動技に使うと「嗚呼、安い……」

基底ダメージ補正

一部の技を初段に使うと連続技の威力が激減！　その技とは？　表を見ながら中段、下段の選択肢をじっくりと検討するときがやってきたようだ。

Text：MVP

しゃがみK始動の連続技だけではもったいない。できるだけ補正対象外の技を使え！

基底ダメージ補正を知る

基底ダメージ補正の設定された技を連続技の初段に使うと、以降連続ヒットさせたすべての技に、設定されたダメージ補正が掛かる。下表に該当する技と補正率をまとめてあるのでチェックしよう。

表を見れば分かるように、ほとんどのキャラはしゃがみPorKに基底ダメージ補正が設定されている。特にしゃがみKは貴重な下段攻撃だけに、補正率は重要な問題となる。起き攻めなどで中段と下段の二択を迫る場合、下段の選択肢はしゃがみKではなく、足払いなどを使った方が効果的なことが多いのだ。基底ダメージ補正の無い下段技の発生と、連続技のダメージを吟味して、高威力かつ見切られにくい二択を仕掛けていきたい。

例外的な技に注目

通常投げと空中投げは、ほぼ全キャラ共通で50％の基底ダメージ補正が設定されているが、紗夢とファウストの通常投げ、紗夢とディズィーの空中投げは例外で、基底ダメージ補正が無い。追撃で大ダメージを狙えるぞ。なお、本作ではしゃがみKの脅威が若干薄れているので、ガードを崩す手段として通常投げも多く交ぜた方がいいだろう。

また、ソルのバンディットブリンガーとファフニールは、2ヒット目以降に決めても以降の技に補正が掛かってしまう（既に基底ダメージ補正が掛かっていた場合、低い方の補正率が適応される）。

なお、基底ダメージ補正とは関係無いが、ダウン追い打ちは25％の補正を受けるぞ。

基底ダメージ補正の無い下段＆中段攻撃はかなり貴重だ。下のリストをチェックし、強力な二択を完成させよう。

基底ダメージ補正の無い投げ技からの追撃は、かな～り痛くなる。相手にするときは十分に警戒するべし。

補正無視、γブレード

チップのγブレードは非常に特殊な性質を持っている。何とこの技、ダウン追い打ちに使っても25％のダメージ補正を受けず、かなりのダメージを与えることができるのだ。ガードバランスや基底ダメージ補正の影響はしっかり受けてしまうが、それでも十分強力だといえる。

ダウン追い打ちで使っても威力が期待できるγブレード。唯一無二の優秀な技だ。

基底ダメージ補正の設定されている技

キャラ名	技名	補正率
全キャラ共通	通常投げ（※1）	50%
	空中投げ（※2）	50%
	デッドアングル	50%
スレイヤー	しゃがみK	90%
	血を吸う宇宙	70%
イノ	しゃがみP	80%
	しゃがみK	75%
	ジャンプD	80%
ザッパ	立ちP	90%
	しゃがみP	90%
	しゃがみK	80%
ブリジット	立ちP	90%
	しゃがみP	80%
	しゃがみK	70%
ソル	立ちP	80%
	しゃがみP	80%
	しゃがみK	70%
	ジャンプS	90%
	バンディットブリンガー	66%
	ぶっきらぼうに投げる	60%
	ファフニール	60%
カイ	しゃがみP	80%
	立ちK	80%
	しゃがみK	70%
メイ	立ちP	80%
	しゃがみP	80%
	しゃがみK	80%
	オーバーヘッド・キッス	75%
ミリア	しゃがみP	85%
	しゃがみK	75%
	➡+K	80%
エディ	立ちP	90%
	しゃがみP	80%
	立ちK	80%
	しゃがみK	80%
エディ	➡+K	75%
	ダムドファング	50%
ポチョムキン	➡+K	70%
	ポチョムキンバスター	75%
チップ	しゃがみP	80%
	立ちK	85%
	しゃがみK	70%
	立ちHS	95%
	しゃがみHS	90%
	幻朧斬	50%
ファウスト	しゃがみP	70%
	しゃがみK	80%
梅喧	しゃがみP	80%
	しゃがみK	70%
	縛	30%
紗夢	しゃがみP	80%
	しゃがみK	80%
	激・砕神掌（※3）	200%
ジョニー	しゃがみP	90%
	しゃがみK	75%
	➡+P	80%
	➡+K	90%
アクセル	しゃがみK	70%
	S弁天刈り	90%
闇慈	しゃがみP	80%
	しゃがみK	70%
ヴェノム	立ちP	85%
	しゃがみP	80%
	立ちK	90%
	しゃがみK	70%
テスタメント	しゃがみP	90%
	しゃがみK	70%
ディズィー	しゃがみP	70%
	しゃがみK	70%
	ガンマレイ	200%

※1：ファウスト、紗夢は補正無し　※2：紗夢、ディズィーは補正無し　※3：2段目まで決めると100％に戻る（単発使用時）

基底ダメージ補正の無い下＆中段技

	キャラ名	技名
下段	全キャラ共通	足払い
	スレイヤー	しゃがみHS
	ザッパ	➡+P
	ザッパ（幽霊、剣、ラオウ）	しゃがみS
	ザッパ（ラオウ）	しゃがみHS
	カイ	しゃがみS
	メイ	しゃがみHS
		⬋+K
	ミリア	しゃがみS
	ポチョムキン	立ちK
		しゃがみK
	紗夢	立ちK
	アクセル	しゃがみP
		しゃがみHS
		⬋+P
	闇慈	しゃがみS
中段	全キャラ共通	ダスト
	スレイヤー	➡+K
	イノ	低空狂言実行（HS以外）
	ザッパ（無憑依、犬）	立ちHS
	ザッパ（ラオウ以外）	➡+HS
	ザッパ（犬）	⬅+D～D
	ブリジット	➡+K
	ミリア	低空バッドムーン
	ファウスト	➡+HS
	梅喧	低空妖斬扇
	ジャム	低空鷹嬰脚
	ジョニー	低空燕穿牙
	アクセル	➡+HS
	闇慈	低空針・弐式
	ヴェノム	低空マッドストラグル
	テスタメント	➡+P

補正が掛かっても……：基底ダメージ補正の無い技から決めれば全体力の半分以上を奪えるような高威力の連続技なら、基底ダメージ補正の設定されている技始動だろうが気にせず決めていくのもアリ。基底ダメージ補正が適用されても、全体力の3分の1以上を奪えることが多いため、十分強力だといえるからだ。

対戦攻略 スレイヤー

私の無敵時間はいかがかな？

バックステップの無敵時間を残した各種種行動を駆使すれば、大幅な戦力アップが望める。忙しい入力をマスターしよう。

Text：真瑠世

無敵時間はどこまで？

スレイヤーの性能を大きく向上させるバックステップキャンセル。これは、バックステップをジャンプでキャンセルすると、無敵時間がその後の行動に残ることを利用したテクニックだ。バックステップ中はいつでもジャンプできるので、即座にジャンプすれば非常に長い無敵時間が残る。では、一体どこまで無敵時間が続くのか？　オススメの行動とともに紹介していこう。

マッパハンチ（←←↓↘→➡←↓P or KでOK）なら、P版を素早く入力すれば何と攻撃発生後まで無敵時間が持続！　地上戦はもとより、対空でもその強さを発揮できる。

また、マッパハンチカウンターヒット時は立ちKが連続ヒットする。前述の無敵Pマッパハンチを多用するとカウンターヒットも多くなるので、見逃さずに追撃したいところ。

次に血を吸う宇宙について。これは→↘↓↙←←→↓HSで途中にバックステップを組み込むと無敵時間を残しやすく、やはり投げ判定発生まで持続させられる。実戦ではしゃがみPをガードさせた後や、相手の起き上がりに使うといい。打撃による暴れを無視して「ガブッ」と咬んであげよう。

最後は空中投げ。入力は←←←↓HS↓P or K or Sがいい。低空なら無敵時間中に空中投げを決めることができ、失敗してもフォルトレスになるので強力だ。使うしかない！

最速なら攻撃発生後まで無敵状態になるPマッパハンチ。対地、対空共に活躍だ。

無敵空中投げも強力。投げ失敗時にフォルトレスをミスっても出始め無敵ジャンプHSに。

連続技解説

Ⅰクロスワイズヒール→ジャンプ【K→P→K→D】Ⓒ直下型ダンディー→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ【K→P→K】Ⓙ【K→D】

Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→フットルース ジャーニー→しゃがみSⒿ【K→P→K】Ⓙ【K→D】

Ⅲ➡+K（カウンターヒット）→【近距離立ちS→遠距離立ちS】×2Ⓒマッパハンチ

Ⅰは近距離で浮かせたときのみ狙える、今号の目玉連続技。スレイヤー、カイ、エディ、ポチョムキンにはクロスワイズヒール後にしゃがみSで拾ってからジャンプ、ブリジット、メイ、梅喧、紗夢には最初のジャンプ後を【P→K→D】にしよう。Ⅱはダスト後即座にフットルース ジャーニーを出そう。Ⅲは相手の投げを誘ってカウンターヒットを狙え！

対戦攻略 イノ

天国を見せてあげる……

低空空中ダッシュを使った強力な連続技が発覚。これをマスターすれば、弱点だった下段の選択肢も補強できるはずだ。

Text：ケンちゃん

空中ダッシュを使ったループ系連続技

一部キャラの立ちやられ状態には、立ちHSⒿ低空空中ダッシュKが連続ヒットするため、すさまじい連続技を決められることが判明した（内容は下記カコミを参照）。下段の選択肢に使うしゃがみKや、相手のけん制技の下をくぐりつつ攻撃できる大木をさする手からが最大の狙い目だ。

決められるキャラは以下の通り。地上ガトリングのSは下記の技を使う必要があるぞ。

●連続技Ⅰ：近距離立ちS…ポチョムキン、アクセル

しゃがみS……イノ、エディ

●連続技Ⅱ：近距離立ちS…スレイヤー、ポチョムキン、ジョニー、アクセル、ヴェノム、しゃがみS……イノ、ソル、エディ、ディズィー

連続技Ⅱは紗夢、闇慈、ヴェノムにも狙えるが、2回目の低空空中ダッシュKがつながらないので、1回目の低空空中ダッシュ後に【近距離立ち→しゃがみHS】Ⓒケミカル愛情で締めよう。

この連続技は威力もさることながら、ダウンを奪えることも大きなメリット。決めた後は抗鬱音階を撃ち、起き攻めに持ち込もう。

低空空中ダッシュは最速に近いタイミングで行なう必要ある。◀でジャンプしつつ……

キャラが空中へ移動した瞬間に➡へ入れるのがコツだ。ジャンプKも最速で出したい。

大木をさする手始動ならこのダメージ!!　入力は難しいが、練習する価値はある。

ジャンプKが連続ヒットしない。しゃがみK始動の対応キャラが少ないのはこのせい。

一部のキャラはガトリングの構成によってやられモーションが変わるので……

連続技解説

Ⅰ（密着時限定）【しゃがみK→近距離立ちS（orしゃがみS）→立ちHS】ⒿⅢの連続技

Ⅱ大木をさする手Ⓡ立ちHSⒿⅢの連続技

Ⅲ低空空中ダッシュ【K→S→HS】→【近距離立ちS（orしゃがみS）→立ちHS】Ⓙ低空空中ダッシュ【K→S→HS】→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒケミカル愛情

スレイヤー連続技補足：ジャンプD・キャンセル直下型ダンディーから着地後さらに拾う連続技は、ある程度近い間合いかつ、スレイヤーが相手よりも下に居る状態でジャンプDを当てることが条件。つまり、空対空のジャンプPなどからも、頑張れば狙っていけるのだ。ガトリングの数で相手との位置関係を調節しつつ狙ってみよう。

今月は剣、幽霊、無憑依に注目

Zappa

対戦攻略 ザッパ

ちょっと非力な感のある剣、無憑依と、主力になる幽霊憑依の攻略をお届け。覚えることは多いが役に立つネタが多いぞ。

Text：パチ

剣憑依時／痛そう、っていうか痛いで攻める

剣憑依時は、痛そう、っていうか痛い（以下「痛い」）からラッシュを仕掛けるのも有効。追加攻撃を出さなければ意外にスキが小さいので、反撃を受けることは少ない。しかも、「痛い」を当てた後は間合いが離れるものの、剣が相手の背後に移動するので、SやHS系の攻撃ならすぐに当てられるという特徴もある。そのため、追加攻撃を意識させれば、「痛い」→遠距離立ちSⒸ「痛い」……という連係で攻めていけるのだ。「痛い」がヒットすれば霊魂が一つ増加するし、「痛い」のカウンターヒットを確認できれば、追加攻撃につなぐことでさらに霊魂を三つ増やせるぞ。

なお、特定のキャラ（欄外参照）には、「痛い」をガードされた時点で反撃が確定してしまう。それらのキャラに対しては使わないように。

幽霊憑依時／遠距離立ちSをフル活用

幽霊憑依時の遠距離立ちSは、カウンターヒット時によろけを誘発する優れた技。先端を当ててカウンターヒットすれば、相手の立ちしゃがみに関係無くⒿ低空空中ダッシュ［S→HS］が連続ヒット！ ここからの連続技は画面の位置を問わず大ダメージを与えられるので、積極的に狙いたい。幽霊憑依時は、基本的に先端が当たる間合いから遠距離立ちSを出し、カウンターヒットを確認したら低空空中ダッシュ、それ以外はキャンセルでそのまま帰ってこないで下さいを出したり、再度遠距離立ちSを出していこう。

また、相手を画面端に追い詰めたら、近距離立ちSⒿ昇りHS↓着地【しゃがみK↓近距離立ちS】Ⓙといった連係も使いたい。昇りジャンプHSはガードされてもザッパが先に動き出せる上、画面端なら即座に幽霊を回収できるため、前述の連係を半永久的に繰り返せるのだ。ガードバランスを点滅させたら➡+Pからのガトリングで下段のしゃがみSと中段の➡+HSの二択を仕掛けよう。

遠距離立ちSを出し、再度「痛い」で固めよう。たまに遅めの追加攻撃も交ぜると効果的。

「痛い」をガードされても、追加攻撃を出さなければスキが小さいので……

遠距離立ちSでけん制し、相手がよろけたら空中ダッシュから連続技を狙おう。

ガトリングを2～3発刻み、再度ジャンプHSへ。ここで最初に放った幽霊も回収できる。

画面端に追い詰めたら、ジャンプHSを昇りで出す。着地後は先に動けるので……

中段の➡+HSや下段のしゃがみSでガードを崩し、大ダメージの連続技を決めよう。

上の写真の連係を繰り返せば、相手のガードバランスはあっという間に点滅するので……

複合入力でリバーサルをフォローする

[illegible]

複合入力を使えば、どの悪霊が憑いてもリバーサルで技を出せる。必須テクニックだ。

連続技講座

Ⅰ【しゃがみS→立ちHS】Ⓙ HS　　Ⅱ➡+HS Ⓡ ジャンプHS

Ⅲ（相手画面端付近）遠距離立ちS（カウンターヒット）Ⓙ 低空空中ダッシュ【S→HS】

Ⅰ or Ⅱ or Ⅲ→しゃがみHS×6→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ【P→D】Ⓒ HSそのまま帰ってこないで下さい Ⓕ 2段ジャンプ【P→D】Ⓒ HSそのまま帰ってこないで下さい

※すべて幽霊憑依時、ⅠとⅡは相手画面端、相手ガードバランスMAX

空中投げから霊魂を稼ぐ

[illegible]これらのキャラには必ず決めていきたい。なお、下表のカッコ内の「高」「低」は、空中投げを決める高さを表している。「高」はザッパが2段ジャンプした後の[illegible]、「低」はジャンプした直後だ。

また、ザッパの空中投げは落下中の相手にやられ判定が無いため、大攻撃で拾うことはできないので注意。基本的に、無憑依時と剣憑依時は下表のキャラに対してのみダウン追い打ちを決め、犬憑依時は全キャラに対して起き上がりにガード不能の⬇+Dを重ねよう。

ザッパは対空技が乏しいので、空中投げを積極的に狙うといい。

ダウン追い打ちでも霊魂を稼げる。決められるキャラを覚えよう。

[illegible]ダウン追い打ちできるキャラ

スレイヤー	梅喧
ザッパ	紗夢
ソル	ジョニー
カイ	闇慈
メイ	テスタメント（極低のみ）
ポチョムキン（高のみ）	ディズィー
ファウスト	

[illegible]ダウン追い打ちできるキャラ

スレイヤー（高は困難）	紗夢（低のみ）
ザッパ（低のみ）	ジョニー（低のみ）
ブリジット（低のみ）	アクセル（低のみ）
ソル（低のみ）	闇慈（低のみ）
メイ（低のみ）	ヴェノム（低のみ）
ポチョムキン（高のみ）	テスタメント（低のみ）
ファウスト	ディズィー（高は困難）
梅喧（低のみ）	

「痛い」をガードされると反撃を受けるキャラ：チップ（万鬼滅砕）、梅喧（裂羅）、ジョニー（「それが俺の名だ」）、スレイヤー（バックステップキャンセルデッド オン タイム）

リバーサル補足：ラオウ憑依時にダウンした場合、ダウン中に16カウント経過してもリバーサル必殺技は出せる。また、テンションゲージがあればリバーサルの生まれる!!も有効だ。

Bridget

YOYOマスターを目指しましょう！

対戦攻略

ブリジット

相手の守りを崩すための有効な連係を紹介。低空スターシップや独自の空中投げ仕込みも戦力として期待できるぞ。

Text：OYZット

YOYOを駆使して相手のガードを崩す

まずは相手のガードを崩す連係を三つほど紹介しよう。Iは相手の後ろにYOYOを配置した状態（以下、基本配置と表記）から崩すパターン。YOYO引き戻しは最速より一瞬遅めに行なおう。低空空中ダッシュ後は左記のガトリングで攻めれば、3発目の⬇+Sがヒットしやすいぞ。最後までガードする相手には、低空空中ダッシュ【K→P】から前斜め下にYOYO配置。その後ジャンプKや着地しゃがみK（↓ガトリング）などで相手のガードを揺さぶろう。

IIは対空に➡+Pを使うキャラに対して特に有効。YOYO配置はジャンプ直後に行なうのが理想的だ。

IIIは、しゃがみの姿勢が高い相手には早めに⬇+Sを出しても当てられるため、見切られにくい中段攻撃として機能するぞ。ジャッグドロジャーヒット時は連続技、ガードされたらしゃがみKと➡+Kでガードを揺さぶろう。

最後に、基本配置からの俺とキルマシーンは非常に強力。テンションゲージが余っている状態なら、キャンセルなどから迷わず使おう。ジャンプで逃げようとする相手には、キックスタート マイ ハート～発射で迎撃するといい。

オススメYOYO連係

I（基本配置から）遠距離立ちS Ⓒ ローリング移動→YOYO引き戻し→低空空中ダッシュ【K→P→⬇+S】

II【立ちK→近距離S（1段目）→しゃがみS】Ⓙ 前斜め下YOYO配置→YOYO引き戻し→⬇+S

III（基本配置から）しゃがみS→ローリング移動→⬇+S Ⓒ ジャッグドロジャーorYOYO引き戻し

これはIIIのパターン。しゃがみの姿勢が低い相手には、⬇+SではなくDを使おう。

最速引き戻しでの固め

YOYO配置後は、YOYOが停止するまでクマ関係の必殺技を出すことができない（先行入力は可能）。だが、YOYO引き戻しだけは例外で、YOYO配置の硬直が解けた直後から行なえるのだ。

この性質を利用したのが、ジャンプ攻撃や近距離立ちS（2段目）から、YOYO配置→YOYO引き戻しを最速で行なう連係。相手がYOYO配置を見て割り込もうとしても、逆につぶすことができる。

最速YOYO引き戻し。反撃しようとした相手にカウンターヒットし、連続技のチャンスに。

近距離立ちSは攻撃レベルが高く、相手のガード硬直も長い。そこからYOYO配置……

連続技を磨いてパワーアップ！

今度は連続技を紹介。Iは発射を遅めに出すことで、ダウン復帰されても反撃は受けなくなる。IIは至近距離限定だがテンションゲージ25％消費で決めることが可能。重いキャラには、フォースロマキャン後を➡+S↓空中連続技に代えればさらにダメージアップ。IIIはダスト後の連続技。通常の空中連続技も、ローリング移動を絡めればダメージアップできる場合がある。

近距離でキックスタート マイ ハートを決めた後は、遅めに発射を出せば相手の吹っ飛ぶ方向が逆になるのだ。

連続技解説

I【立ちK→近距離立ちS（1段目）→足払い】Ⓒ キックスタート マイ ハート～発射

IIダッシュ【立ちK→近距離立ちS（1段目）】Ⓒ スターシップ（3段目）Ⓕ ジャンプ【P→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】

IIIダスト～ホーミングジャンプ→⬇+S→⬇+S→前斜め上YOYO配置→【S→⬇+S】Ⓒ ローリング移動→【S→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】Ⓒ ローリング移動→S

ローリスクなダスト

[illegible]は、レバーを上に入れっぱなしにしておこう。ダストが当たった[illegible]を押せばいい。ヒット時はホーミングジャンプになり、ガードされたときはYOYO配置（引き戻し）でフォローできるのだ。ホーミングジャンプ後の追撃と併せて、入力タイミングを覚えておこう。

基本配置からダストを仕掛ければ、ガードされた場合はYOYO引き戻しになるので安全。

低空スターシップを使う

[illegible]は非常に[illegible]でも有利。相手の起き上がりに重ねたり、けん制に使えば効果絶大だ！

相手の[illegible]ターシップを重ねる。入力[illegible]

ヒット後、キャラによっては立ちPで拾って空中連続技を決められる（欄外参照）。

ブリジット式空中投げ

[illegible]ていたブリジットは、空中投げ[illegible]をフォルトレスでキャンセルするテクニックが使えない。しかし、各種YOYO技を使えない状態でHSを押しても何も技が出ないという特徴があり、それを利用すれば安全に空中投げを仕掛けることができる。

まずは各種YOYO技を使えない状態を作る。ジャッグドロジャーやロジャーハグなどがオススメだ。その状態になったら適当にジャンプし、真後ろにレバーを入れながらHSを連打！ 相手が投げ間合いに入れば、その瞬間に空中投げが成立。打撃技を出されても空中ガードしてくれるぞ。

相手の向こう側にジャッグドロジャーを仕掛け、ジャンプ中にレバー真後ろ+HS連打！

空中投げが決まれば見事ロジャーに命中。当たり方によってはさらに追撃できるぞ！

キャラ限定補足：ダッシュの慣性を付けないと連続技Iのスターシップが全段ヒットしないキャラ……スレイヤー、ザッパ、カイ、紗夢、闇慈、ヴェノム。　低空スターシップ（最も低い位置で出した場合）ヒット後に立ちPで拾えるキャラ……イノ、ザッパ、ブリジット、カイ、ポチョムキン、チップ、梅喧、紗夢、ジョニー、闇慈、テスタメント、ディズィー。

Sol Badguy

画面端の彼、かなり燃えます

対戦攻略 ソル=バッドガイ

前作にも増して連続技が強力なソル。画面端での圧倒的な破壊力を身に着け、自慢のゴリ押しに磨きをかけよう。

Text：真瑠世

基本方針
強力な必殺技で刻み本命の画面端へ

中間距離で相手を抑え込める多彩な必殺技群と、近距離でのヴォルカニックヴァイパー&ぶっきらぼうに投げるがあまりにも強烈なソル。これらの強力な必殺技をちらつかせつつ相手を画面端へ追い詰め、威力の高い連続技で一気に勝負を決めるのが狙いだ。

カギを握る必殺技はガンフレイムとバンディットブリンガー。この二つを軸に闘えば画面端がすぐに見えるぞ。

本命は画面端。ジャンプDを絡めた連続技は、そのほとんどが相手体力の半分を奪う。

画面中央での空中連続技は、威力が低いため本命ではない。それでも強力だけどね。

立ち回り
カギは強力必殺技とフォースロマキャン

立ち回りで使いやすい通常技はしゃがみS。ある程度のリーチがある、モーションが小さい、ガード後ソル有利、と三拍子そろった技だ。間合いを問わず、ここからはダッシュぶっきらぼうに投げる or 足払い、しゃがみK始動のガトリングなどで攻めよう。

しゃがみSが届かない間合いでは、立ちHS or 遠距離立ちS Ⓒ 必殺技で攻め立てよう。必殺技は、ガードされても問題無いバンディットブリンガーと、フォースロマキャンを使えば一気に接近できるガンフレイムがメイン。これで接近戦へ移行するのが最大の狙いだ。ジャンプ防止になるバンディットリヴォルヴァー、奇襲になりヒット後は起き攻めを狙えるグランドヴァイパーも交ぜていくと効果的。

接近戦では、当てやすいしゃがみKからのガトリング、リターンの大きい足払い、ジャンプ防止の立ちK、無敵技のヴォルカニックヴァイパー、投げ技のぶっきらぼうに投げるを織り交ぜてダメージを与えていこう。なお、ガンフレイムフォースロマキャン後は、ダッシュからのダストも割り込まれないため強力。

最後に対空技を確認しておこう。主力となるのは立ちK。迎撃後はジャンプキャンセルして【K→D】Ⓙ【S→D】を決めよう。また、空対空ではジャンプPが有効だぞ。

起き攻めはストレートにガンフレイムを重ねるほか、空中ダッシュ【S→D】も使おう。

対空の立ちK後は素早くジャンプキャンセルして追撃するのが基本。威力は低いが……。

決めろ！ ジャンプDループ!!

ダウン復帰不能時間が極端に長いジャンプDを使うと、画面端でループ系の連続技が可能に！ 代表例は、浮かせた相手に対して昇りジャンプD Ⓙ【S→D】→着地後昇りジャンプD というパターン。ジャンプキャンセル後に頂点まで待ってからジャンプSを出すのがポイント。これで着地までの時間を稼いでいるわけだ。

右の表はその応用。足払い Ⓒ バンディットリヴォルヴァー（1段目）ロマキャンからジャンプDを当て、着地後にダッシュジャンプ攻撃で拾うというものだ。キャラによってはさらに着地してから拾えるが、難度が高いので最初のダッシュジャンプ後に締めるのが安定？

ダウン復帰不能時間が異常なまでに長いジャンプD。ジャンプキャンセル後は……

その頂点付近、これくらいまで遅らせて技を出しても連続技になる！ 素晴らしい!!

バンディットリヴォルヴァーロマキャンからの空中連続技

相手キャラ	ロマキャン後	ダッシュジャンプ後	2回目のジャンプ後	3回目のジャンプ後	ダメージ
イノ	【K→D】	【K→D】~【S→D】	×	×	186
紗夢			×	×	191
カイ			D~【S→D】	【K→D】	216
テスタメント		【K→D】~D	【K→D】~【S→D】	×	207
ミリア		【K→S→D】~D	×	×	218
ソル			D~【S→D】	【K→S→D】	216
闇慈	【S→D】	【K→D】~【S→D】	×	×	195
エディ			D~【S→D】	×	219
チップ		【K→D】~D	【K→D】~【S→D】	×	263
ジョニー	溜め【S→D】	【S→D】~【S→D】	D~【S→D】	【K→D】	218
ポチョムキン		D~【S→D】		【K→S→D】	191
アクセル				D~S	233
スレイヤー	溜めD	【K→D】~【S→D】	D~【S→D】	【K→D】~【S→D】	215
ザッパ				【K→D】~D	215
ヴェノム				【K→D】	218
ディズィー		【K→S→D】~D		【K→D】~D	233
ファウスト		D~【S→D】		D~【S→D】	239
ブリジット			D~D	×	221
メイ			【K→D】~D	×	220
梅喧		【K→D】~D	×	×	207

※~の部分はジャンプキャンセルでのつなぎ　※ジャンプDジャンプキャンセル後は頂点付近まで待ってから次の打撃を出す　※最後の技からは空中HSヴォルカニックヴァイパー~叩き落としを決める

Ⅰ（相手画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→空中ダッシュD（→着地）→{ジャンプD Ⓙ【S→D】（→着地）}×2→ジャンプ【K→D】Ⓙ D Ⓒ HSヴォルカニックヴァイパー→～叩き落とし

Ⅱ（相手画面端）{ファフニール Ⓕ}×4→ファフニール→しゃがみHS Ⓙ ジャンプ【S→D】Ⓙ【S→D】Ⓒ HSヴォルカニックヴァイパー→～叩き落とし

Ⅰは、2発目のジャンプDの硬直が（レバー上方向入力によって）キャンセルされたら即座に空中ダッシュ。着地間際にジャンプDを出そう。その後は昇りジャンプD→ジャンプキャンセル【S→D】のループに持っていく。Ⅱはファフニールフォースロマキャンを使ったもの。ファフニールは威力が高いため、5発入れるだけで全体力の半分近くを奪える。

テンションゲージの使いどころ

ロマキャンの半分はガンフレイムフォースロマキャンに割り当て、攻めを強化するとよい。残り半分は連続技用。これにはヴォルカニックヴァイパーロマキャンでの割り込みも含まれる。覚醒必殺技はタイランレイブを使用。これは画面端での連続技用だ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
13%	86%	1%

※上記の使用比率は目安です

事典

連続技あれこれ：ソルの空中連続技といえばヴォルカニックヴァイパーへつなぐものが一般的だが、叩き落としまで決まらない場合は、ジャンプHS→ヴォルカニックヴァイパーとするよりもジャンプDで締めた方が大きなダメージを与えられる。対空の立ちKやバンディットブリンガーの後などは特に、【K→D】→ジャンプキャンセル【S→D】をメインにするといいぞ。

対戦攻略 メイ

May

五所川原さんも痛いよ！

新覚醒必殺技の追加により地上から狙える連続技がパワーアップ！　とにかく接近して、痛い一発をお見舞いしよう。

Text：ラオウ

基本方針

うまく接近して重い一撃を浴びせる

メイの狙いは接近戦。ダストやオーバーヘッド・キッスを使って相手のガードを崩し、大ダメージを与えることが目的だ。テンションゲージがあれば、足払いから与えられるダメージも飛躍的にアップするぞ。ただ、メイは機動力に乏しいため、強引な接近を通すためには、けん制をしっかり行なって主導権を握る必要がある。幸い技の判定は強いので、けん制面は安心できる。

近い間合いなら、見返りの大きい択一攻撃を迫ることができる。相手にとっては恐怖だ。

けん制を行ないつつ相手に接近し、技を当てるなりしてこちらが有利な状況を作りたい。

立ち回り

動きの重さをごまかしチャンスをつかめ！

メイには強力な地上対空技が無いので、空中からの接近に対してはこちらも空中で対処したい。使うジャンプ攻撃は、置いておくように出すHSと、直接ぶつけるように出すK。前者はカウンターヒットかつ位置がよければ着地後にジャンプ【K→HS】で追撃可能。後者は【K→HS】まで入れ込んで使おう。K空振り時はHSが出ないので、2段ジャンプなどでフォローできるぞ。

地上でのけん制に使うのは、カウンターヒット時によろけを誘発し空中の相手にも当たりやすい立ちHSと、判定が強く持続も長い足払い。これらを振り回せば、かなりのプレッシャーを与えられる。

うまく相手の攻め気を萎えさせたら、本命の接近戦を狙いたい。手っ取り早いのは空中からの接近だ。下方向に判定が強いジャンプSをメインに、2段ジャンプなどでフェイントをかけながら跳び込んでいこう。また、軌道の高いハイジャンプから、空中ダッシュ↓+HSでめくりを狙うのもいい。地上から接近するときは、相手が対空を意識している瞬間が狙い目。不意を突いてダッシュから立ちPを当てて、その後択一攻撃を迫ろう。

ジャンプHSでのけん制は、判定が強い上に当たると痛い。適度にバラまいておこう。

上ばかり見ているようならアグレッシブにダーッシュ!! ためらった方が負けるのだ。

ジャンプSは対地で強力。当てた後は直接オーバーヘッド・キッスを狙ってみよう。

空中連続技について

オーバーヘッド・キッス後の追撃などには、ジャンプHSを絡めたループ系空中連続技を使うのが定石。しかし、ダウン復帰されやすく不安定な感は拭えない。そこで、画面中央付近で投げた場合は近距離立ちSで拾い(J)【K→D】(J)【HS→D】(エディと紗夢には【K→D】(J)【K→HS】)という連続技を決めてみよう。お手軽でダメージが大きく安定するぞ。

近距離立ちSで拾える状況は結構ある。安定性を求めたければ、ジャンプ【K→D】とつなぎ――

そこから2段ジャンプして【HS→D】で追撃。爆発力には欠けるが、安定性は比較にならない。

Pからの択一攻撃

接近戦に持ち込めたら、立ちorしゃがみPを当ててから選択を迫ろう。選択肢は、①オーバーヘッド・キッス、②ガトリングで足払い、③ガトリングで立ちHS→ダスト、といったところ。①はガードで固まる相手に有効、②はジャンプで逃げる相手に有効、③は打撃技で暴れる相手に立ちHSがカウンターヒットし(よろけ)、ダストまでほぼ確定する。

ジャンプで逃げようとする相手には足払いが引っかかる。超絶閃絶きりもみ大旋風までつなごう。

立ちHS後はテンションゲージを使わないダストがオススメ。立ちHSガード時もヒットが望める。

足払いからのヒット確認

しゃがみKからの連続技にはダメージ補正が掛かってしまうため、下段攻撃に難があるメイ。しかし、足払い(C)超絶閃絶きりもみ大旋風＋αなら大ダメージを与えられるため、ヒット時のみつなぐことができれば下段攻撃として大きな戦力になる。やり方は、足払いを出したら毎回→↑↓↑←まで入力しておき、ヒットしていたらSを押す。それだけだ。

レバー入力を仕込みつつ足払い。ヒットしていたらボタンを押して「五所川原召喚準備二入ル！」。

重いキャラに対してはボタンが遅過ぎると拾えない。うまく状況を確認し、素早く入力したい。

連続技綱領

Ⅰダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→【S→HS→D】(J)【HS→D】

Ⅱオーバーヘッド・キッス→近距離立ちS(J)【K→D】(J)【HS→D】

Ⅲ立ちHS→足払い(C)超絶閃絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー

Ⅰは全キャラに対して間合いを問わず安定して決まる。ダストが近い間合いでヒットしたときは、最初のHS×2をD×2に変えてダメージアップを図るべし。Ⅱは画面中央付近限定。近距離立ちSが入らないときは、ぜいたくにグレート山田アタックを使えば、安めだが追撃としては安定する。Ⅲは立ちHS通常ヒットから目押しで足払いにつなぐもの。

テンションゲージの使いどころ

テンションゲージは主に覚醒必殺技へ費やす。超絶閃絶きりもみ大旋風は連続技に、究極のだだっこは起き上がり時に、グレート山田アタックはオーバーヘッド・キッス後の追撃や、けん制技をつぶすのに使う。攻め込まれたらデッドアングルも惜しまず使おう。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
70%	10%	20%

ループ系連続技は……：ジャンプ【K→HS】→(着地)ジャンプ【K→HS】の空中連続技は、今回も主要ダメージ源になると思われていた。だが、実際には3ループさせることも困難で、相手のダウン復帰が完璧だと2ループがいっぱいいっぱいなのだ。メイのダメージ源は、安定空中連続技とアグレッシブなダッシュ足払い(ヒット確認)しか無い！　と感じる今日このごろ。

事典

対戦攻略 ポチョムキン

動きは遅いが、破壊力と防御力は随一。ハンマフォールブレーキを接近手段として使えば、新たな闘い方が見えてくるぞ。

Text：ハメコ。

基本方針
じっくりと闘いつつ ダウンさせたら攻める

ポチョムキンは、機動力が乏しい代わりに技一つ一つの攻撃力が高い。ポチョムキンバスターという超強力なコマンド投げもあることから、いかにして接近するかが重要だ。

だが、やみくもに近付こうとしても簡単に迎撃されてしまう。そこで、中間距離でダウンを奪ってから接近し、起き攻めで持ち前の破壊力を活かして一気に勝負を決める、というスタイルを取りたい。

立ち回り
中間～遠距離では じっくり待つが吉

ダッシュが無いため、相手に逃げ回られると接近するのは難しい。従って、必然的に遠～中間距離戦を強いられることが多くなる。

中距離でのけん制は遠距離立ちSが主軸。斜め上に強く、空中の相手にも有効だ。地上ヒット時は足払い、空中ヒット時はヒートナックルへとつなぎたい。また、リーチが長くスキも小さい上、ヒット時はダウンを奪える（＝接近できる）足払いも重要。これらに、相手の足払い系の技に強い立ちKや、リーチの長いF.D.B.を交ぜてばらまきつつじっくり闘おう。じれた相手が攻めてきたときこそ、ダメージを与えるチャンスなのだ。

地上対空は、まず負けない➡＋Pと、上半身無敵は攻撃発生直前までだが地上ヒット時に連続技を決められる➡＋Kを使い分けていく。また、無敵時間が長くスキの小さいバックステップで相手のジャンプ攻撃を避け、ポチョムキンバスターを狙うのも有効だ。

空対空は、ジャンプ攻撃の判定が弱いポチョムキンには辛いところ。カウンターヒット狙いのジャンプHSも悪くないが、決めた後起き攻めが可能な空中投げの方を狙いたい。

接近すればこちらのもの。コマンド投げ、発生の早い中段攻撃と、崩す手段は豊富だ。

中間距離ではダウンさせることを重視。決してあせらず、じっくりと腰を据えて闘おう。

ジャンプ防止を兼ねたけん制として役に立つ遠距離立ちS。中間距離戦での要といえる。

相手の目の前に着地→ポチョムキンバスターも一興。ただし着地のスキはあるので注意。

下方向に強く相手の➡＋Pに勝ちやすいジャンプD。軌道変更の効果を活かして……、

基本的な起き攻め

[illegible]でダウンを奪ったら、ハンマフォールブレーキで[illegible]、起き攻めを仕掛けよう。[illegible]

選択肢は、[illegible]、中段攻撃の➡＋K、[illegible]ポチョムキンバスター[illegible]。[illegible]バスターは投げられ判定の[illegible]い無敵技に対しても有効なので、常に頭に入れておきたい。

ただし、打撃技を完璧に重ねても、リバーサルバックステップの前には無力。バックステップ入力のうまい相手には、少し遅らせての遠距離立ちSで対処したい。読みが当たれば空中ヒットするので、ヒートナックルまで決めること。これは垂直ジャンプで逃げる相手にも有効だ。

起き上がり直後の投げ無敵時間が切れたところをつかむことができるワケだ。

無敵技の中には、投げられ判定が無くならないものも。発生がある程度遅い技なら……

発生が早い中段攻撃の➡＋Kはよろけを誘発できる。欄外のヒット確認法も使いたい。

ハンマフォールブレーキを使いこなす

[illegible]のハンマフォールブレーキ[illegible]。ダッシュが無いポチョムキンにとって[illegible]な移動手段。主に、相手をダウンさせた後接近するために使うことになる。また、連続技（【立ちK→立ちS】など）をガードさせた後にキャンセルで出し、接近しつつ攻撃を維持する、といった使い方もアリ。実際にはポチョムキン側が不利だが、相手が少しでもためらえばポチョムキンバスターを決めることができる。相手が後ろジャンプで逃げるようなら遠距離立ちSで撃墜してやろう。また、フォースロマキャンができるなら、たまには止めずにハンマフォールで突っ込む、という選択肢も奇襲として十分有効だ。

特殊な使い方の一例。➡＋HS→キャンセルハンマフォールからすぐに行なえば……

スキが軽減される。➡＋HS後すぐにため始め、遅めにキャンセルするのがコツ。

連続技[illegible]

Ⅰ（相手しゃがみやられ時）【➡＋K→立ちK→立ちHS】→ハンマフォール Ⓡ 立ちHS Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンド

ⅡF.D.B.（カウンターヒット）→ガイガンター～ガイガンティックブリッド→立ちHS Ⓒ ガイガンター～ガイガンティックブリッド→立ちHS Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンド

Ⅰは【立ちK→立ちHS】のつなぎが相手しゃがみやられ時限定なので、中段攻撃の➡＋Kでしゃがみガードを崩しつつ狙うというもの。ハンマフォールはフォースロマキャンしたいところ。Ⅱは軽いキャラに対してはガイガンターの前にダウン復帰されてしまう。また、画面端との距離が近いときは、2回目の立ちHSを遠距離立ちSに変えること。

テンションゲージの使いどころ

連続技用のガイガンター、ハンマフォールロマキャン、ヒット時に相手が画面端でバウンドすれば➡＋HSで追撃できるデッドアングルと、どの行動もかなり高い効果が望める。前進（歩き）のテンションゲージ増加量が多い点を活かし、たまり次第どれかに使おう。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
30%	40%	30%

事典

➡＋Kヒット確認法：➡＋Kをキャンセルしてのガイガンターやポチョムキンバスターは強力だが、ヒット確認してつなぐのは至難の業。だが、ジャンプキャンセルなら技の硬直中にも行なうことができ、ジャンプし始めは地上必殺技でキャンセルできるので、➡⬋⬇⬊⬅➡～上方向＋ボタンと入力すれば、➡＋K後いつでもキャンセルできる。慣れればヒット確認が容易に！

対戦攻略

Chipp Zanuff

チップ=サナフ

忍術の極意は消えることにあり⁉

殺式迷彩を使えば、持ち前のスピードを活かした立ち回りやラッシュがより強力に。まずは殺式迷彩。攻めるのはその後だ。

Text：パチ

基本方針

殺式迷彩を使った後接近戦に持ち込む

チップはスピードを活かした接近戦でのラッシュが得意。しかし、相手もそう簡単には接近を許してくれない。そのため、まずは殺式迷彩を使うことから始めよう。この技を使えば姿が見えにくくなるため、接近が容易になる上、接近戦でのプレッシャーも格段に増す。γブレードでのダウン追い打ち後や単純に間合いが離れたときなど狙える状況も多いので、積極的に使おう。

殺式迷彩使用後は姿が見えにくくなるので、接近戦でのラッシュもより強力になる。

基本は足払い。ダウンさせたらγブレード+αでダウン追い打ちし、殺式迷彩を使おう。

立ち回り

スピードを活かし縦横無尽に駆ける

●接近を狙う前に……

前述した通り、チップの闘いは殺式迷彩を使うことから始まる。まずは優れたリーチを持つ足払いでけん制しよう。先端を当てればガードされても反撃を受けないので、しつこく出すことが重要。足払いでダウンを奪ったらγブレードでダウン追い打ちし、さらにダッシュからガトリングを決めた後に殺式迷彩を使おう。

足払いを嫌がって跳び込みを仕掛けてくる相手に対しては、➡+Pやジャンプ K で迎撃し、そのまま空中連続技を決めるといい。その後はダウン復帰後を攻めるか、間合いを離して殺式迷彩を使おう。

上半身無敵の性質を持つ➡+Pは、けん制、対空の両面で役立つ。忘れずに使おう。

●接近戦を仕掛けるには……

殺式迷彩を使ったら接近戦を仕掛けたい。地上から攻める場合は、前述の足払いに加えて、➡+Pと遠距離立ちSも使おう。➡+Pは上半身無敵の性質を活かし、相手の攻撃を避けつつ当てるように出す。ヒット後はガトリングから足払いにつなぎ、γブレード+αまで決めよう。遠距離立ちSは先端を当てるように出し、キャンセルで冽掌につないで接近戦に持ち込もう。

空中からは、3段ジャンプで対空の的を散らしつつジャンプHSで跳び込むか、低空空中ダッシュHSで突っ込むといい。

また、遠距離から空中挑発を出してそれを追いかければ、接近がより容易となるぞ。

殺式迷彩後は、空中挑発を盾にして遠距離立ちSやジャンプHSで接近を図るのだ。

殺式迷彩を使った状態での闘い

殺式迷彩後はさまざまな攻撃のヒット率が上がるハズ。遠距離では逃げ回りつつ低空空中αブレードを出したり、KorHS殺式転移からの投げやジャンプ攻撃が有効だ。

中間距離ではγブレードが回避されにくくなる。ヒットすれば追撃を狙えることはもちろん、相手に当たってから一定時間で硬直が切れるのでガード後はチップ有利な点にも注目したい。γブレード→ダッシュ遠距離立ちSといった連係を組んで、接近戦を仕掛けよう。

近距離ではダストや冽掌～穿踵のほか、ダッシュからの投げも有効。通常時は決まりにくいこれらの選択肢も、殺式迷彩後は見切られにくくなるので積極的に狙おう。

遠距離での低空空中αブレードはガードされても反撃を受けにくく、奇襲に最適。

中間距離では、γブレードでのけん制が効果的。ガードさせればこちらが有利だ。

画面端での起き攻め連係

相手を画面端に追い詰めたときに有効な起き攻めの連係を一つ紹介しよう。

●ダウン追い打ちでγブレード→ダッシュして立ちPを5発以上決める→ダッシュジャンプ→ジャンプ上昇中に空中投げを複数回入力→相手がダウン復帰しなかったら下降中にジャンプHS

ダッシュジャンプの上昇中は、レバーを真後ろに入れながら「HS→一瞬だけ遅らせてS」を連続で入力し、空中投げを何回も仕込もう。これで、相手のダウン復帰方向に関係無く空中投げを狙えるぞ。しかも、この入力で空中投げを決めれば画面端側に相手を投げるので、再度γブレードでダウン追い打ちして起き攻めを繰り返せるのだ。相手がダウン復帰しなかった場合は、下降中にジャンプHSを出して攻めを継続しよう。

ダウンを奪ったら、γブレードから立ちPを数発刻み、ダッシュジャンプをする。

上昇中に空中投げを仕込めば、ダウン復帰した相手を投げられる。

空中投げ後はγブレードでダウン追い打ちできるので、起き攻めがループするぞ。

連続技講座

Ⅰ ダッシュ【(➡+P→近距離立ちS)×2→➡+P→足払い】→(ダウン追い打ち)γブレード+α　※➡+Pはすべて1段目のみ

Ⅱ γブレード→【遠距離立ちS(ジャンプ仕込み)→しゃがみHS】Ⓒ HS殺式転移→【K→K】Ⓙ【K→K→S】Ⓙ【K→K(2段目)→D】

Ⅲ 遠距離立ちS Ⓒ 冽掌～麗砕 Ⓡ ➡+HS Ⓙ 低空空中αブレード→(着地)【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓙ 低空空中ダッシュ【K(2段目)→D】→(着地後ダウン追い打ち)γブレード+α

Ⅰの連続技はダッシュ➡+Pで接近を図ったときの連続技。γブレード後はダッシュから【近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS→立ちHS】を決めよう。Ⅱのジャンプ仕込みは、遠距離立ちSを当てた直後にレバーを上に入れてからしゃがみHSを入力すればOK。Ⅲは➡+HS、低空空中αブレード、低空空中ダッシュKをすべて最速で入力しよう。

テンションゲージの使いどころ

連続技用の麗砕ロマキャン、割り込み用のβブレードロマキャンに頼る機会が多い。また、立ちHSヒット確認からの万鬼滅砕が強力なので、覚醒必殺技の使用頻度も高いといえる。デッドアングルは追撃ができるものの、ダメージが小さいので使わなくてもいい。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
30%	60%	10%

殺式迷彩後の接近戦補足：ガード崩しを狙うならダストが効果的。発生が遅いので決まりにくいと思われがちだが意外に当たりやすく、ガードされても反撃を受けないのが強み。そのほか、穿踵にフォースロマキャンをかけつつ着地後にしゃがみKを狙ったり、幻朧斬なども織り交ぜるといい。普段ならまずありえない選択肢も、殺式迷彩中は強気に狙っていこう。

Jam Kuradoberu

近付けば勝機が見えるアル！

対戦攻略 蔵土縁 紗夢

武器を持たない紗夢の得意間合いは接近戦。判定の強い技を使って相手の攻撃をつぶし、強引にでも近付いていきたい。

Text：ケンちゃん

基本方針
接近できれば勝機は見える！

紗夢は全体的にリーチが短いものの、近距離でガードを崩す手段を豊富に持つ上に攻撃力も高いため、接近戦に持ち込んでからが本領発揮。

接近後は性能の高い空中ダッシュで相手にまとわりつき、中段攻撃になる低空鷹嬰脚やフォースロマキャンできる強力な通常投げで、相手のガードを崩していく。一度接近したら相手を逃がさないくらいの意気込みで闘いたい。

ジャンプキャンセルから低空空中ダッシュHS。相手にまとわりつくように攻めたい。

接近後、紗夢の通常技の中ではリーチの長い遠距離立ちSにガトリングでつなぐ……。

立ち回り
相手のけん制をさばきうまく接近していこう

前号で紹介したしゃがみSと併せて地上戦で活用したいのが➡＋HS。判定が非常に強く、先端カウンターヒット時は近距離立ちSが連続ヒットするぞ。近距離立ちS後はダウンを奪って起き攻めに移行するか、大ダメージの連続技を決めていきたい。なお、めり込むようにガードされると反撃を受けるので、必ず先端を当てるように出すこと。

逆鱗も導入したい技の一つ。発生は遅いが、動作開始直後に対打撃無敵時間がある上、密着状態でガードされない限り反撃は受けにくいので、相手のけん制技をつぶすにはもってこい。ヒット後は、確実にダウンを奪えるキャラに対しては起き攻めへ移行し、ダウン復帰されるキャラに対しては空中連続技を決めたい。

ちなみに、空中ダッシュ直後に龍刃、逆鱗、劒楼閣を出すと、通常とは違った軌道を描くようになる。注目してほしいのが、真下に急降下するようになる逆鱗。判定の強い跳び込み攻撃として使うことができ、ヒット時は遠距離立ちSⒿ龍刃＋αで追撃できるぞ。また、めくりを狙うこともできるので、ガードを揺さぶる手段としても役に立つ。

➡＋HSは近距離でガードされると危険。ロマキャンを使ってでもフォローするべし。

ヒットしたときは一部キャラを除いてダウンを奪えるので、見返りは非常に大きい。

中間距離でけん制技を多用する相手に対しては、逆鱗で対抗するのが最も効果的。

低空空中ダッシュを絡めた起き攻め

相手をダウンさせた後は、右図のように朝凪の呼吸で必殺技を強化するのもいいが、より直接的にダメージを与えたければ、中段＆下段の二択を迫るのも効果的だ。

具体的には、ダウンを奪ったらすかさずジャンプして……

●着地寸前に空中ダッシュしてジャンプD（中段攻撃）

●着地後に立ちK（下段攻撃）

以上二つを使い分けて攻めよう。

なお、テンションゲージが50%以上ある場合は、中段の選択肢として低空での鷹嬰脚を使うのも見切られにくく有効。1段目をロマキャンしつつ着地で➡＋Kにつなぎ、立ちやられ時限定の高威力連続技を決めることができれば理想的だ。

中段の選択肢である低空空中ダッシュD。2ヒット後に相手は吹っ飛ぶので……

ジャンプS＋αで追撃。朝凪の呼吸で必殺技を強化していれば再度起き攻めを狙える。

朝凪の呼吸を使う

三種の必殺技に対応する朝凪の呼吸、その使いどころと効果を検証してみた。

●龍刃（Kボタン）／足払いヒット後にキャンセルで出せば反撃は受けない。強化龍刃はダメージが大きいため、連続技を強化するにはもってこいだ。

●劒楼閣（HSボタン）／やはり足払い（ヒット）キャンセルで安全に使用できる。強化劒楼閣は長い無敵時間を活かして割り込みに使っていこう。

●逆鱗（Sボタン）／硬直が非常に長く、安全に使えるのはサイクバーストや激・砕神衝ヒット後ぐらい。だが、強化逆鱗はヒット時相手ダウン復帰不能なので連続技を大幅に強化でき、派生技として出すと発生が非常に早いため、爆蹴～足払いをそのまま出すor発生前に強化逆鱗を出す、という二択も有効となる。

サイクバーストヒット後は最大の狙い目。すかさずS朝凪の呼吸で逆鱗の強化を図ろう。

爆蹴～足払いの出始めをキャンセルして強化版の逆鱗を出せば

素早い中段攻撃として活用できる。ヒット後は遠距離立ちS→空中龍刃＋αで追撃だ。

連続技解説

Ⅰ【立ちK→➡＋K（1段目）→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ低空空中ダッシュ【P→D】→（着地）ジャンプSⒿD（2段目）Ⓒ龍刃～劒楼閣～逆鱗

Ⅱ（相手画面端付近）【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】Ⓒ強化龍刃Ⓡ【近距離立ちS→遠距離立ちS】ⒿD（2段目）Ⓒ龍刃～劒楼閣～逆鱗

Ⅲ（相手画面端）戀崩壌→【近距離立ちS→遠距離立ちS】ⒿD（2段目）Ⓒ龍刃～劒楼閣～逆鱗

Ⅰはザッパとファウスト以外の18キャラに決められる連続技。➡＋Kは相手を強制的に立ちやられ状態にする効果があるので、連続技開始時に相手がしゃがみ状態でも問題は無い。Ⅱは強化龍刃を利用した連続技。画面中央の場合は、強化龍刃ロマキャン後、ダッシュ遠距離立ちS→ジャンプキャンセル空中龍刃～劒楼閣～逆鱗と構成を変えればOKだ。

テンションゲージの使いどころ

ロマキャンは連続技やガードを崩す手段（鷹嬰脚や通常投げ）を強化できるため使用頻度が高い。覚醒必殺技も主に連続技用。また、デッドアングルはスキが小さく、カウンターヒット時は連続技を狙えるので利用価値は高い。状況に応じてバランスよく使おう。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
30%	40%	30%

事典

地上逆鱗を地上の相手にヒットさせた後は？：ダウン復帰されてしまうのは、イノ、ブリジット、メイ、ミリア、ディズィー。この5キャラには、ダウン復帰される前に【➡＋K→遠距離立ちS】→ジャンプキャンセル空中龍刃～劒楼閣～逆鱗を決めてしまおう。そのほかのキャラにはダウン復帰されないので起き攻めが可能だ。重要なので必ずキャラを覚えておきたい。

対戦攻略 ジョニー

俺の居合を防げるかい？

Lv2ミストファイナーこそが[illegible]の神髄。この状態を維持することにより、けん制技のダメージ効率を上げよう。

Text：ケンちゃん

基本方針
Lv2ミストファイナーを常に維持しよう

まずはグリター イズ ゴールドをヒットさせることから考えたい。ミストファイナーがLv2になれば、優秀なけん制技である遠距離立ちSやしゃがみS後にキャンセルミストファイナーを仕込み、ヒット時は出し切り、ガード時は構えキャンセル、という流れでヒット確認から追撃が可能。ミストファイナーをLv2に維持することにより、ダメージ効率が大幅に上昇するのだ。

グリター イズ ゴールド→➡+HSでダウン追い打ちし、再びLv2に戻しておきたい。

Lv2ミストファイナーをヒットさせた後は、相手をK.O.できる状況以外では……、

立ち回り
コインと構えキャンセルでラッシュをかける

ジョニーのダッシュはステップタイプのため機動力は低いが、通常技のスキを軽減できる構えキャンセルや硬直が短い飛び道具のグリター イズ ゴールドを絡めれば、驚異的な攻めを展開できる。特に構えキャンセルはジョニーにとって必須のテクニック。できるだけ早いタイミングで行なえるように練習したい。

●構えキャンセル

通常技Ⓒ構えキャンセルを最速で行なうと、攻撃レベル1の技以外はガードされても有利な状況になる。その後ダッシュをすると、攻撃レベル5の技から最速で行なっても若干不利な状況になってしまうが、相手にとってはかなりのプレッシャーとなる。後述のグリター イズ ゴールドと交ぜれば効果的といえる。

通常技キャンセルグリター イズ ゴールドは非常に強力だが、残り枚数に注意したい。

●グリター イズ ゴールド

通常技→グリター イズ ゴールド→ダッシュ後は、構えキャンセル後と違ってジョニー側有利。この状況を利用して投げと打撃の二択を迫っていこう。なお、通常投げを入力する際は必ずSとHSを同時に押しておきたい。そうすれば失敗してもスキの小さい近距離立ちSが出るため、ラッシュを持続させられるのだ。

その後打撃と通常投げの二択攻撃を仕掛ける。どちらが決まってもおいしいぞ。

キャンセルでグリター イズ ゴールドを出し、すかさずダッシュで相手に接近。

昇り燕穿牙でしゃがみガードを崩す

[illegible]中段攻撃として[illegible]。[illegible]が非常に[illegible]ガードされると[illegible]撃は必至。[illegible]ロマキャンとセットで[illegible]、ヒット時は[illegible]続技連続の I を決めたいところだ。

具体的な狙いどころは……、

●立ちKの先端を当てた後
●グリター イズ ゴールド後
●構えキャンセル後

の三つ。基本戦法で解説したラッシュに加えて、中間距離では常に足払いとの二択を迫っていくのが理想的な攻撃といえよう。

低空燕穿牙は⬅↙⬇↘➡⬇+HSが出しやすい。若干⬇方向に長く入れるのがコツ。

ロマキャン後はすぐに空中ダッシュで接近し、ジャンプSで追撃しよう。

バッカスサイを使ったガード不能起き攻め

バッカスサイは、相手に当てると一定時間ミストファイナーがガード不能になるという特殊な必殺技。この技を利用した強力な起き攻めを紹介しよう。

基本的な流れは、相手をダウンさせた後にバッカスサイを出し、起き上がりに通常技を重ねつつキャンセルでミストファイナーを出すというもの。ミストファイナーはLv1では効果が薄いので、[illegible]撃が可能なLv2のときに狙いたい。

●（相手画面端）ジャンプ［K→S］Ⓙ［K→S］Ⓒ燕穿牙（1段目）Ⓡ（着地）バッカスサイ→（相手の起き上がりに）立ちKⒸLv2ミストファイナー・下段

⬇+Pでの対空迎撃後や➡+Kヒット後に、空中連続技からガード不能へ移行する例。燕穿牙は1段目のみヒットさせると相手がダウン復帰不能になるのだ。

足払いをヒットさせたときにキャンセルでバッカスサイを出せば、この状況を作れる。

キャンセルミストファイナーでガード不能連係が完成。非常に効果的といえるぞ。

連続技続報

I 通常投げ→ジャンプ［K→P→S］Ⓙ［S→HS→D］Ⓒ燕穿牙

II（低空）燕穿牙Ⓡ空中ダッシュSⒸ燕穿牙

III Lv2ミストファイナー・下段Ⓡ（ダッシュ）➡+HSⒿ［K→P→S］Ⓙ［K→S］Ⓒ燕穿牙

I は通常投げからの最大ダメージ連続技。ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、ディズィーにはジャンプPを、ポチョムキンとジョニーにはジャンプHSを省く必要がある。II は中段始動の連続技。画面端では空中ダッシュ後を［K→D］→キャンセル燕穿牙とすればダメージがアップする。III はLvミストファイナー・下段から大ダメージを与えたいときに。

テンションゲージの使いどころ

連続技は覚醒必殺技を使うよりもロマキャンを絡めた方がダメージが大きく、フォースロマキャンも利用価値が高い。ただ、ジョニーは切り返しの手段に乏しいため、追い詰められているときは無敵時間の長い「それが俺の名だ！」やデッドアングルに回そう。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
20%	50%	30%

構えキャンセルダッシュのコツ：最速で行なうのは非常に難しい構えキャンセルダッシュ。素早く行なうコツは、構えキャンセルを➡+HSで行なった後、ニュートラルを挟んで再び➡と入力すること。慣れるまではかなり時間がかかると思うが、必ず修得しておきたい。早さの目安だが、立ちHSカウンターヒットからダッシュ立ちKを連続ヒットさせられれば十分だ。

対戦攻略 Venom ヴェノム

広域へのけん制と強烈な固めで勝負

相手に何もさせずに勝つことが目標。ボールを生成して打ち出し、タメを作って放つ感覚に慣れれば、実現する日も近い。

Text：真瑠世

基本方針
攻撃、守り共にボール生成が要

攻撃力が低いという弱点はあるが、トップクラスのけん制能力を持っているヴェノム。ボール生成を中心にけん制すれば、相手の行動を大幅に制限しつつ、攻め込むチャンスをうかがうことができる。

この特徴を活かし、けん制でダメージを与えられる相手にはけん制主体で闘おう。手堅い相手にはけん制のボールを盾に近付き、安全なポジションから接近戦を挑むといい。

立ち回り
ボール生成を起点に各種ダッシュから攻める

ボール生成（以下生成）でのけん制は、遠距離でK生成→P生成→立ちPで打ち出し、というパターンが強力。斜め上と斜め下に飛んでいくので、相手の行動を抑制しやすいぞ。

また、けん制でより大きなダメージを与えたければ、HSスティンガーエイム、Sカーカスライド、生成したボールを➡+HSで弾く、といった行動を交ぜていこう。これらの素早いボールを交ぜることで、相手が動こうとしたところにヒットさせるわけだ。

中間距離では、遠距離立ちS©生成とすることで、生成のスキを突かれないようにしたい。また、S or HSカーカスライドも交ぜてジャンプをけん制するといいぞ。

ボールを盾に接近する場合は、最初に述べた生成パターンからダッシュするか、K生成→昇りジャンプKで打ち出し→空中ダッシュがオススメ。

最後に対空技について。これは地対空用の➡+Pと空対空用のジャンプPを使っていく。特に➡+Pは強力なので、とっさの場面でも出せるよう常に意識しておこう。

相手がけん制技をくらうようなら、そのままけん制主体でじっくり闘っていこう。

ボール生成、スティンガーエイム、カーカスライドを組み合わせたけん制は超強力。

けん制用のK生成→P生成→立ちP打ち出し。遠距離ではこれを繰り返すのが非常に強力だ。

たまに➡+HSで弾いたり、HSスティンガーエイムで狙撃していく。当たればラッキー。

勝負をかけたければ生成したボールを盾に突っ込む。ここからのラッシュも強力だ。

Sカーカスライドを使った固め連係

画面端で有効となる、Sカーカスライドを使った固め連係を紹介。

●【しゃがみK→しゃがみS】©Sカーカスライド→｛しゃがみS©Sカーカスライド｝×2

比較的簡単だが、しゃがみSの後にジャンプで回避されてしまう。

●画面端で足払いヒット©Pボール生成→立ちPで打ち出し→Pボール生成→しゃがみS©Sカーカスライド

起き攻め用（連続技解説参照）。

●｛ダッシュ【立ちK→近距離立ちS（2段目）】©Sカーカスライド｝

すべて連続ガードになり、ヒット時は数セット決め続けられる最強の連係。Sカーカスライドのタメをマスターしよう（連続技解説参照）。

最強の連係がここに。近距離立ちS→Sカーカスライドは相手を逃がさない。

画面端でしゃがんだ相手にヒットすれば4セット決められる。ただし操作は激ムズ！

瞬間移動と空中ダッシュでの起き攻め

ダウンを奪った後（技によってはキャンセルを掛けて）生成を行ない、そのボールを利用しつつ瞬間移動やダッシュジャンプから二択を迫るのがヴェノム流の起き攻め。具体的には

●足払い©S生成→瞬間移動

●HSデュービスカーブ→P生成→立ちPで打ち出し→瞬間移動

●➡+HS©K生成→昇りジャンプKで打ち出し

●通常投げ→しゃがみS©HS生成→近距離立ちS（1段目）Ⓙ【S→HS】→瞬間移動

以上四つのパターンがオススメだ。

瞬間移動からはジャンプSor技を出さずに着地して足払い、昇りジャンプKからは空中ダッシュ【S→HS】or空中ダッシュをせずに着地して足払い、という使い分けで二択を完成させよう。

転ばせる技からは起き攻めへ。生成パターンを覚えて二択を迫ろう。

下段は着地足払いがメイン。しゃがみK始動の連続技は威力が低い。

連続技特報

Ⅰ 足払い（1段目）©Sカーカスライド→近距離立ちS（2段目）©HSダブルヘッドモービット®➡+HS©HSダブルヘッドモービット

Ⅱ（画面端で足払いヒット）©Pボール生成→立ちPで打ち出し→Pボール生成→しゃがみS©Sカーカスライド→｛ダッシュ【立ちK→近距離立ちS（2段目）】©Sカーカスライド｝×2→ダッシュ【近距離立ちS（2段目）→立ちHS】©HSダブルヘッドモービット

Ⅰは起き攻め用の下段始動連続技（密着時限定）。Ⅱは固め連係にもなる連続技。しゃがみS→キャンセルSカーカスライドは、生成しておいたボールのおかげで連続技になる。近距離立ちS（2段目）からSカーカスライドを出すには、立ちKを当てた瞬間に近距離立ちSを先行入力、すぐにタメを始め、若干遅めにキャンセルを入力するのがコツだ。

テンションゲージの使いどころ

覚醒必殺技やロマキャンを使っても非力さは拭えないヴェノム。連続技系はHSダブルヘッドモービットにロマキャンすることだけを覚えておけばいい。逆にデッドアングルはかなり重要。無敵技が無いので、テンションゲージは必ず残しておきたいところだ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
40%	30%	30%

連続技補足：足払い→Sカーカスライド後は、ダッシュ攻撃ではほぼ拾えないので近距離立ちSが安定。空中連続技でレッドヘイルを決めるよりも、地上でHSダブルヘッドモービットロマキャン→➡+HS→HSダブルヘッドモービットの方が威力が高い。【ダッシュ立ちK→近距離立ちS（2段目）】→Sカーカスライドは、立ちKをしゃがみKに代えた方がつなぎやすい。

対戦攻略 ディズィー

機動力と飛び道具を備えたパワーキャラ

数多くの飛び道具系必殺技を持つディズィー。遠距離からのけん制を主軸に、機動力を活かして連続技で一発を狙おう。

Text：OYZ

基本方針
飛び道具でけん制しそれを盾に攻める

超遠距離から飛び道具を撃ち、それを起点に攻め込む流れがディズィーの基本。どの飛び道具も同じ技を続けて撃つことはできないので、2～3種類の飛び道具を組み合わせてけん制し、攻め込むチャンスをうかがおう。

逆に相手から攻め込まれたときは無理に付き合わず、2回行なえる空中ダッシュ（バックステップ）などで一時離れることを第一に考えよう。

飛び道具はよく話し相手～と木の実をとるとき～が基本。これらを軸に発展させせよう。

よく話し相手～の後などは比較的安全に接近できるチャンス。空中から近付こう。

立ち回り
ヒット&アウェイを徹底する！

遠距離からの飛び道具は、よく話し相手になってくれますと木の実をとる時に使ってたんですを組み合わせて撃つのが主軸。これらにほかの飛び道具を組み込んで、単調にならないよう心掛けていこう。

飛び道具を盾にした有利な状況で攻め込むときは、まずダッシュジャンプや空中ダッシュからジャンプHSを狙おう。

その後は基本的にダッシュ【立ちK→近距離立ちS】のガトリングを狙い、ヒット確認してその後の行動を使い分けるといい。地上の相手にヒットした場合は立ちHSからの連続技、相手がバックステップやジャンプをして空中ヒットしたときはジャンプキャンセルして空中連続技を決めよう。ガードされたときは空中バックステップ×2で距離を取るのが安定。攻めを継続したいなら、はじめはただの明かりだったんです（以下ただの明かり～）を出すのもいい。

ダッシュ立ちKの裏の選択肢はダッシュ通常投げ。追撃が可能なので（下記カコミ参照）、そこそこのダメージを期待できる。投げに失敗して立ちHSが出た場合に備えて、キャンセルでただの明かり～を入力しておくこと。

空中ダッシュで跳び越した後のHSはカウンターヒットしやすい。魚を捕る～を決めよう。

ジャンプキャンセルして空中連続技をたたき込む。貪欲にダメージを狙っていこう。

ダッシュ後、【立ちK→近距離立ちS】でヒット確認。空中ヒットしていたときは……。

対空には何を使う？

[illegible]の対空技といえば[illegible]がおもな代表格だが、その他の対空技も使っていきたい。

まずはジャンプS。横方向に強いので、しゃがみSでは返せない遠めからの飛び込みにも対応できる。近いときは後ろジャンプから出して相手の真横から当てよう。出した後はジャンプキャンセルを仕込み、ヒット時は【P→S→HS】とつないで追加ダメージを与えたい。

次に空中投げ。注目すべきは基底ダメージ補正（P18参照）が無い点。相手が落ちる位置が近い場合はしゃがみP、遠い場合は（ダッシュ）立ちHSで拾って連続技を決めれば、大ダメージを与えられるぞ。相手が斜め上に居る状況で狙おう。

ジャンプSは横方向にリーチが長く判定も強い。先読み気味の対空技として使おう。

空中投げは位置によって空中追撃が可能。基底ダメージ補正が無いためダメージ大！

通常投げからの追撃

通常投げは、[illegible]キャラに対して魚を捕る時に使ってたんです（以下魚を捕る時～）Ⓕ低空空中ダッシュ→HS→（着地）遠距離立ちS Ⓒ 魚を捕る時～を決めることが可能。フォースロマキャンのタイミングが難しいものの、失敗しても問題無いので積極的に狙っていこう。

フォースロマキャン後はできるだけ早く空中ダッシュし、それが終わった直後にHSを出せば、地面に落ちる寸前の相手にヒットするぞ。着地後の立ちSは相手キャラによっては近距離技になるので、その場合はジャンプキャンセルからの空中連続技に切り替えよう。

なお、通常投げ後にダッシュ立ちHSを挟むこともできる。理論上は全キャラに対して可能だが、約半数のキャラは難度が非常に高くなってしまう。

魚を捕る時～の後、タイミングよく、かつ素早く↙+ボタン三つ→ニュートラル→➡。

空中ダッシュに成功したら、それが終わり落下し始めるころにHSを出そう。

着地直後に近距離or遠距離立ちSで拾い、さらに追撃を決めて大ダメージ。

連続技情報

Ⅰ（相手画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→HS Ⓒ K独りにしてください→｛立ちHS Ⓒ 魚を捕る時～｝×2

Ⅱ空中投げ→【しゃがみP→近距離立ちS→遠距離立ちS（5段目）】Ⓒ 魚を捕る時に～ Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ【P→S】Ⓙ【P→P→S→D】

Ⅲしゃがみ HS（カウンターヒット）Ⓒ ただの明かり～→ダッシュジャンプS Ⓙ【P→S→HS】

Ⅰは画面端限定でポチョムキン、闇慈以外に決まる。1回目の魚を捕る時～の後、独りにしないでくださいがヒットするのがポイント。Ⅱは画面端付近で壁に向かって投げた場合の連続技。ダメージが非常に大きい。Ⅲはしゃがみ HSカウンターヒット時限定。相手キャラや状況によってはただの明かり～がヒットせず、当然それ以降も決められない。

テンションゲージの使いどころ

魚を捕る時～のフォースに大半を費やすのが理想的。連続技の締めに使えるこの技をフォースロマキャンすれば、さらなる連続技やより強力な起き攻めが可能になるからだ。また、テンションゲージが余り気味ならばインペリアルレイに注ぐのもアリだ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
20%	60%	20%

フォースロマキャンのタイミング：魚を捕る時～のフォースロマキャンは、受け付けタイミングが遅い上に短い（2フレーム）ため難度が高い。見た目でタイミングを取るなら、「氷柱の下の煙が消えた瞬間」にボタンを押せばピッタリなので覚えておこう。また、氷柱の出現する瞬間の音でタイミングを取る方法もある。自分に合うやり方でタイミングをものにしよう！

ワンポイント対戦攻略
KY KISKE
カイ＝キスク

Text：パチ

設置型の飛び道具のような性能を持つジャンプDに注目。連係に組み込み、接近戦を仕掛けよう。

ジャンプDで連係を組む

ジャンプDは攻撃発生こそ遅いものの、カイ自体の硬直はすぐに解けるため、これを布石に連係を組むことが可能。例えば、【しゃがみK→近距離立ちS】とつなぎ、ガードされていたら後方へのジャンプキャンセルから昇りでジャンプD。その後は各種2段ジャンプから、S空中スタンエッジで固める、ジャンプHSで跳び込む、再度昇りジャンプD→下りDと出して固める、といった選択肢が有効だ。最初に設置したジャンプDを盾にしつつ攻撃を仕掛けられるので、反撃を受けることが少なく、仮に反撃を受けたとしても大したダメージは受けない。相手を画面端に追い詰めたときに使うと特に効果的だ。

まずはガトリングを出し、ガードされていたらジャンプキャンセル可能技から後方昇りジャンプDを出す。

ジャンプD後はすぐに動けるので、すかさず2段ジャンプ。そのころにはジャンプDの攻撃判定が発生する。

ジャンプDを盾にしつつジャンプHSで跳び込めば攻めを維持できる。こういった連係を組んでいこう。

ワンポイント対戦攻略
MILLIA RAGE
ミリア＝レイジ

Text：ケンちゃん

前作に比べて決めにくくなった足払いだが、ヒットさせればかなり強力な起き攻めへ移行できるぞ。

足払い始動の起き攻め

足払いヒット後は、ダッシュからHSタンデムトップを出していこう。HSタンデムトップ自体は相手の起き上がりに重ならないが、その後強力な起き攻めを展開できる。主な選択肢は以下の通りだ。

①低空バッドムーン
②しゃがみS Ⓒ 前転
③空中ダッシュ→(逆方向に)空中ダッシュ→サイレントフォース or ジャンプS

①はしゃがみガードに対して有効な選択肢で、ヒット時はダウンを奪える。②は立ちガード＆ジャンプに対する選択肢。ヒット後は【近距離立ちS→しゃがみHS】から空中連続技へ。③は無敵技や投げを狙う相手に対して有効。サイレントフォースヒット後はダッシュしゃがみHSから、ジャンプSヒット後は立ちPから空中連続技へ移行しよう。

足払いヒット後は最大のチャンスだ。強力な起き攻めを仕掛け、一気に体力を奪おう。

その後HSタンデムトップ→サイレントフォースが連続ヒットするぞ。おいしい一瞬だ。

空中ダッシュの選択肢は、相手が投げを狙ってくれば通常技を暴発させられるので……。

ワンポイント対戦攻略
EDDIE
エディ

Text：OYZ

中段攻撃を取り入れたガード不能の起き攻め連係を紹介。操作に慣れれば強力な戦力になるぞ。

中段攻撃を活用！

足払いをヒットさせれば、強力な起き攻めが可能。足払い(ヒット) Ⓒ HSエディ召還後、相手の起き上がりに本体がダッシュから下段の立ちK、分身が中段攻撃を仕掛ければ、ガード不能になるのだ。

操作の流れを説明しよう。HSエディ召還を入力後すぐにHSを離し、代わりにDを押しっぱなしに→HSエディ召還の硬直中に分身を少し後ろに下げる→Dを離して中段攻撃発動→本体がダッシュ立ちK、以上で完成だ。この後、本体の近距離立ちS→分身の移動攻撃……とつなげられるぞ。

Dを離しながらダッシュして、立ちKを相手の起き上がりに重ねれば、見事ガード不能に。

エディを召還したら、D押しっぱなしのまま分身をこのぐらいまで後ろに下げよう。

インヴァイトヘルの違い

インヴァイトヘルは、発生、攻撃判定、ダメージにSとHSの違いは無いが、攻撃持続時間だけはややSの方が長い。短い間隔で出す場合は注意。

Sインヴァイトヘルフォースロマキャン後は、ダッシュから投げor立ちKの二択を迫ろう。

ワンポイント対戦攻略
FAUST
ファウスト

Text：パチ

今月は前作でもおなじみのジャンプ中↓＋Kキャンセルを解説。使いこなせば戦力アップは確実だ。

ドリキャンの使い方

前作でもおなじみの、ジャンプ中↓＋Kの出始めをフォルトレスでキャンセルして、空中で急停止するテクニック(以下ドリキャン)。入力は、ジャンプ中に↑＋K(K押しっぱなし)→一瞬だけ遅らせてP or S or HSだ。Kからずらし押しでSを入力すると比較的成功しやすいだろう。成功後は真下に落下し、通常通りの行動を取ることができるぞ。

このテクニックを使いこなせば、さまざまな動きが可能。主な使い方は以下の二つだ。

①素早い中段攻撃を出す
②ジャンプの下降中を狙った対空技を空振りさせる

①は、ジャンプ直後にドリキャンからジャンプKを出せばOK。ダストよりも早い中段攻撃となるので起き攻めなどで有効。また、ドリキャン後に着地してしゃがみPやメッタ斬りを狙うのも強力だ。

②は防御的な使用法。ドリキャンで滞空時間を稼げば相手の対空技のタイミングをずらせるので、安全に着地できる可能性が増す。また、愛を出した後に細かくドリキャンを使い、次の愛を投げられるようになるまでの時間を稼ぐ、という使い方もある。

ドリキャンを使えばどんな高度でも急停止〜降下できる。起き攻めに使えば……。

ガード段を揺さぶれる。中段のジャンプK、下段の着地しゃがみPなどで二択を迫ろう。

フォースロマキャン対応技：スレイヤー／→＋P、Dステップ　**イノ**／HS大木をさする手、抗鬱音階、ケミカル愛情　**ザッパ**／そのまま帰ってこないで下さい　**ブリジット**／足払い、スターシップ(地上の3段目)　**ソル**／ガンフレイム、バンディットブリンガー、ライオットスタンプ、ファフニール　**カイ**／スタンエッジ・チャージアタック、スタンディッパー(2段目発生前)、セイクリッドエッジ　**メイ**／拍手で迎えてください、イルカさん(縦&横)　**ミリア**／HSタンデムトップ、アイアンセイバー　**エディ**／→＋K、インヴァイトヘル、シャドウギャラリー

※左ページへ

ワンポイント対戦攻略
BAIKEN
梅喧

Text：ハメコ。

空中ヒット時に壁バウンドを誘発するジャンプD。画面端近くで決めた後は追撃のチャンスだ！

ジャンプDを使った連続技

主に空中連続技の締めに多用するジャンプD。空中ヒット時は壁バウンドを誘発するが、画面付近ならここに追撃を決めることが可能だ。

●〔足払い◆畳替し〕or〔通常投げ→立ちHS◆畳替し〕or〔低空妖斬扇◆空中ダッシュ【P→S→D】→【しゃがみP→遠距離立ちS】〕→ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ→【S→D】

空中連続技でハイジャンプ【S→D】を決めた後は、着地ギリギリで空中ダッシュできるため、さらに【S→D】と決められるのだ。場合によっては、ダッシュ遠距離立ちS◆【S→D】など、さらに追撃を決めることも可能。画面端での爆発力は最強クラスだ。

今後必須となるであろう空中連続技。ハイジャンプから【S→D】を決め、着地直前に空中ダッシュで接近……、

そしてさらに【S→D】で追撃。着地直前の空中ダッシュがシビアだが、ここは練習でカバーしたいところ。

場合によってはさらに追撃できる。さまざまな選択肢から決まるため、画面端に追い詰めることが重要だ。

ワンポイント対戦攻略
AXL LOW
アクセル＝ロウ

〜と決まりやすいS雷影鎖撃。実はこの技、勝敗を決めるほどの破壊力を秘めているのだ！

「どこ見てんのさあ」

ガトリングなどからキャンセルで出せば奇襲として役立つS雷影鎖撃。ヒット時は通常ヒットでも相手を少し浮かすことができ、発生の早い技を出せば空中追撃として決められる。相手の真後ろに落ちるように出せば、連続技を狙うことも可能だ。具体的には、S雷影鎖撃→立ちK◆HS弁天刈り（1段目）◆ダッシュジャンプ【HS→D】◆アクセルボンバー、といった感じで決めることができる。

特に効果的なのは、遠距離立ちSの先端を当ててからキャンセルで出していくパターン。遠距離立ちSカウンターヒット時よろけを誘発し、素早く回復されなければS雷影鎖撃が連続ヒットするぞ。

遠距離立ちSからS雷影鎖撃へつなぐ。よろけていれば連続ヒット間違い無しだ。ノリでどんどん出していこう。

ヒット後は目押しで立ちKにつなぎ、キャンセルHS弁天刈りをロマキャン。軽めのキャラには比較的簡単だ。

そして最後はお約束のアクセルボンバー。S雷影鎖撃前にガードバランスを上昇させていればいいダメージだ。

ワンポイント対戦攻略
ANJI MITO
御津闇慈

Text：

陰陽独特の技特性であるガードポイントの受け付け時間と、一足飛びを使った起き攻めを紹介。

ガードポイントの詳細

特定の通常技に設定されているガードポイント。相手の攻撃を受け止めることができるタイミングは……、

●遠距離立ちS：7～10
●立ちHS：1～8
●しゃがみHS：1～18
●➡+K：1～6
●➡+HS：1～11

となっている（単位はフレーム）。地上戦では➡+HS、対空は立ちHSが有効だといえる。対下段技用のしゃがみHSは、受け付け時間こそ長いものの、やはり使いにくい。

一足飛びから起き攻めへ

足払い（ヒット）◆S風神～一足飛び後に疾を出すと、相手の起き上がりに重なるので疾（落下時）と通常技の中段&下段同時攻撃を狙うことが可能。疾を深く重ねることはできないため、フォルトレスや直前ガードで対処されやすいという欠点はあるが、ダッシュしゃがみK→ダッシュしゃがみSなどで幻惑できるので、有効な戦法に違いない。普段の立ち回りのほか、陰後の追撃に使ってもいいだろう。

足払い→風神→一足飛びで、ダウンを奪いつつ一気に間合いを詰める。その後は速攻で疾を出してからダッシュ！

相手の起き上がりに疾が浅く重なるので、やや変則的な連係を組んで中段&下段の同時攻撃を狙おう。

ワンポイント対戦攻略
TESTAMENT
テスタメント

Text：ハメコ。

今回は壁バウンドを活かした強力な画面端限定連続技と、無敵時間のあるしゃがみHSを解説しよう。

画面端限定連続技を狙え

グレイヴディガーヒット時、相手が画面端に到達すれば壁バウンドが発生するのは周知の事実。実は、壁バウンドが発生する距離によっては立ちHSで拾うことができ、立ちHS◆グレイヴディガー→立ちHS◆グレイヴディガーまで決めることができるのだ。グレイヴディガーを高い位置で決めれば壁バウンドも高い位置で発生するため拾いやすいぞ（あまりに高いとダウン復帰されてしまうので注意）。通常投げの後など、空中の相手に連続技でグレイヴディガーを決められる状況が狙い目だ。

跳ね返ってきた相手に再度立ちHS→グレイヴディガーが決まり、大ダメージに。

画面端付近で浮いている相手に立ちHS→グレイヴディガーを決めた後は……。

無敵通常技!?

しゃがみHSは動作開始から7～12フレーム間は打撃に対して無敵になっているため、けん制と併せて使うとかなりの効果を発揮。ヒット時はグレイヴディガーにつなごう。

ほぼ五分の状況で使うと無敵時間を活かしやすい。無敵時間が切れてから4フレーム後に攻撃判定が発生するぞ。

※右ページより　ポチョムキン／メガフィスト（前方&後方）、ハンマフォール　チップ／幻朧斬、穿踵、斬星狼牙　ファウスト／愛、槍点遠心乱舞、槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうえい　梅喧／ジャンプD、畳替し　紗夢／通常投げ、千里沁鐘（裏に回ると不可能）　ジョニー／◆+K、ディバインブレイド、ディバインブレイド（追加攻撃）、空中ディバインブレイド　アクセル／しゃがみHS、鎌閃撃、HS雷影鎖撃　闇慈／➡+K、➡+HS（5段目）、陰、一誠奥義「彩」　ヴェノム／スティンガーエイム　テスタメント／エグゼビースト　ディズィー／魚を捕る時に使ってたんです、インペリアルレイ

Dr.パァチスト Presents

ステップアップに役立つ促進剤

愛のGGXX処方箋

基本的な注意点は分かったけど、対戦ではまだまだ勝てない……なんて人も多いでしょう。そこで今回は『攻撃』をテーマにお送りしていきますよっ。

今日も救いを求める声が……

今月の子羊は編集部のポール小沢さん。ポチョムキンを愛するナイスガイの悩みとは？
ポール：オ～Dr.パァチストサン。ミーのクエスチョンにアンサーしてくだサーイ。ひたすら攻めてモ全部ガードされちゃうヨー。困ったネー。
パァチ：オゥケーイ。私がヘルプしまショ……ってアレ、口調が？　とにかくオペ開始です!!

Step1 一方的に攻めるチャンスを知る

ひたすら攻め続けても、一向に相手のガードを崩せない……そんな経験はありませんか？それは『攻撃が単調になっている』ことが原因となっている場合がほとんどです。
相手のガードを崩すには、しゃがみガード不能の中段攻撃や立ちガード不能の下段攻撃など、ガード方向が限定されている技を使い分け、択一攻撃を仕掛けることが必要です。しかし、適当に狙っても効果は薄く、こちらが相手より先に動ける、つまり『こちらが有利に動ける状態』で狙わないと、簡単に回避されてしまいます。
択一攻撃を覚える前に、まずは有利となる状況を知っておくことが重要なのです。

有利となる状況を知りたいなら、まずは攻撃をガードさせます。

相手がガード硬直中にこちらが動き出せるようなら有利ですよ。

有利となるポイントはこれです!!

低めの打点でジャンプSやHSなどをガードさせた後は、基本的にこちらが有利となり、間合いもあまり離れません。この状況は多いので、逃さず択一攻撃を狙いましょう。

立ちP、しゃがみPなど、スキの小さい技をガードさせた後も有利な状況。キャラによっては不利な場合もありますが、展開が早いので相手はガードを固めがちですよ。

相手のガード硬直が長いS、HS系の攻撃や必殺技をガードさせた後にロマキャンで硬直を無くせば、大幅に有利な状況となります。余裕のあるときに狙っていきましょう。

足払いなどでダウンを奪った後の状態です。起き上がりに飛び道具やスキの小さい技を重ねることができるため、最も攻めやすい状況といえます。まずはこの状況を覚えましょう。

Step2 ガードを崩す手段を知る!!

主にしゃがみK、足払いなどの攻撃には、「立ちガードできない」という特徴があります。ただ、しゃがみKはその後の連続技にダメージ補正が掛かるのが難点です。択一攻撃を狙う際はしゃがみK以外の下段技を重視しましょう。

ダストや一部の必殺技が持つ判定で「しゃがみガードができない」のが特徴。全般的に攻撃するまでの時間は遅いのですが、『GGXX』の基本はしゃがみガードなので、ガードを崩しやすい攻撃といえます。積極的に狙いましょう。

「ガードができない」という特徴を持つ技ですね。成立するまでの時間が早いので、近距離では相手のガードの崩すのに最適です。中段攻撃が貧弱なキャラは、「投げ技と打撃技」を使い分けて二択を仕掛けるといいでしょう。

実際に狙ってみましょう

ここで具体例を一つ紹介しましょう。カイさんの場合でしたら、足払いでダウンを奪った後、相手の起き上がりにスタンエッジ・チャージアタックを重ね、ダッシュで追いかけます。これでこちらが有利な状況を作り出せるので、下段攻撃の足払い、中段攻撃のダスト、投げ技の通常投げで三択攻撃を仕掛けましょう。

ダウン中の相手に飛び道具を重ねた後は、一方的に攻撃できます。中段、下段、投げの択一攻撃を仕掛けてガードを崩しましょう。

今月の救われちゃった人

ポール：オー、バッチリ分かったヨー。ポチョムキンだったラ、ジャンプHSをガードさせた後にポチョムキンバスターと打撃の二択を仕掛けるネー。
パァチ：スライドヘッド後の起き攻めも有効デース。
ポール：デハ起き上がりにポチョムキンバスターとヒートナックルの二択スルネー。
パァチ：強引過ぎネー。ってまた口調が……。

ポール小沢さん

択一攻撃を仕掛ける際のポイントは？：択一攻撃の選択肢として最も有効なのは「ダウンを奪える」攻撃。起き上がりに再度択一攻撃を仕掛けられるので、うまく読み勝てば相手に何もさせずに勝つことも可能です。また、ダウンを奪えない攻撃では「最も大きなダメージを与えられる」選択肢を選ぶことが重要です。これを踏まえて効率的な択一攻撃を仕掛けましょう。

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

ARF
ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS -No.0-

突如として始まった新企画『ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS』(略してARF)。大会レポートをはじめ、数々の企画で対戦を盛り上げていくぞ!

Text:パチ&ケンちゃん

ARFはギルっ子を応援します!!

まだ足元がおぼつかない状態ですが、ARFは「プレイヤーに近い視点で『GGXX』を盛り上げていく」コーナーです。アルカディアのギルっ子、パチ&ケンちゃんが各地の大会に参加&リポートするほか、下に掲載したようなゲーセンのダイヤグラム調査&検証、座談会(?)など、いろいろやっていく予定です!

第0号の今回は、手始めに新宿スポーツランド中央口店で行なわれた「プレぎるぎあ杯」に参戦。結果は……、

パチ　3回戦でガン強梅喧使いのKaqnさんに負けました!! ファチスト先生に救済してもらいたいです。南無。

ケンちゃん　ミリア使ったんだけど2回戦で沈没です。……見事に強者たちの洗礼を受けてしまいました(涙)。

本企画のメインパーソナリティ二人の対戦風景を激写。敗北を糧に練習してます。

6・09 新宿スポーツランド中央口店
～プレぎるぎあ杯～ ミニリポート

新宿スポーツランド中央口店、通称カニスポにて、(恐らく)都内初の大規模なシングル大会が行なわれた。91名で行なわれたこの大会、上位入賞者は『GGX』でも活躍した面々だが、ベスト8には新興勢力も多く名を連ねる結果となった。

キャラの面では、スレイヤー8人、ザッパ6人と新キャラがかなり使われていたのに対し、『GGX』で3強の一人だったジョニーが何とゼロ。巻き返しはあるのか!?

優　勝　T・S(ディズィー)
準優勝　仮面天使(チップ)
3　位　ゆきのせ(ミリア)

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

毎月全国各地のゲームセンターのダイヤグラムを紹介していくこのコーナー。第1回は、対戦ならココといっても過言ではない新宿スポーツランド西口店と、アルカディア編集部のダイヤグラムを掲載(どちらも6月14日時点)。キャラ名は頭の二文字で表記しているぞ。

新宿スポーツランド西口店

	FA	SO	PO	ED	TE	JO	DI	BR	VE	KY	MA	AX	CH	JA	MI	BA	ZA	AN	IN	SL	
FA	—	6	5	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	100
SO	4	—	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	7	97
PO	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	97
ED	5	5	5	—	6	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
TE	5	5	5	4	—	5	5	4	5	5	5	5	5	6	6	5	6	6	5	6	97
JO	5	5	5	5	5	—	5	5	5	7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	97
DI	4	5	5	5	5	5	—	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	7	5	5	97
BR	5	6	5	5	6	5	5	—	5	5	5	5	5	5	4	5	5	6	5	5	97
VE	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	96
KY	4	5	5	5	5	3	4	5	5	—	4	5	6	5	6	5	6	5	5	7	95
MA	5	5	4	4	5	6	5	5	5	6	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
AX	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	95
CH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	—	5	5	5	5	6	5	5	95
JA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	95
MI	5	5	5	5	4	5	5	6	5	4	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	94
BA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	94
ZA	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	92
AN	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	—	6	5	91
IN	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	—	4	91
SL	4	3	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	6	—	88

対戦台5組から真ん中の台をピックアップして掲載。稼働開始から日が浅いせいかポイントの変動は少なく、順位も新キャラが総じて低い位置に居る(特にスレイヤーが苦戦気味)こと以外は、台によってバラバラの結果となっていた。

アルカディア編集部

	FA	ZA	ED	DI	KY	PO	AX	MI	CH	TE	IN	JA	JO	BR	AN	MA	BA	SL	VE	SO	
FA	—	5	7	5	5	5	5	8	5	5	5	6	8	9	5	8	8	5	5	7	116
ZA	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	8	7	101
ED	3	5	—	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	9	5	7	100
DI	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	8	7	5	100
KY	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	7	6	99
PO	5	5	4	5	5	—	5	4	6	5	5	5	6	4	6	6	5	5	5	8	99
AX	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	6	5	97
MI	2	5	5	5	5	6	5	—	4	5	5	5	5	6	5	5	6	5	5	7	96
CH	5	5	5	5	5	4	5	6	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
TE	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
IN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
JA	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	94
JO	2	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	—	8	5	5	7	5	5	5	94
BR	1	5	5	5	4	6	5	4	5	5	5	5	2	—	6	5	5	7	7	7	94
AN	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	—	5	5	5	5	5	93
MA	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	91
BA	2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	—	6	5	5	90
SL	5	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	—	5	8	88
VE	5	2	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	—	5	85
SO	3	3	3	5	4	2	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	2	5	—	78

さまざまなキャラ(人)がファウストに凹まされた形跡が見られる編集部ダイヤグラム。ザッパの2位も、ひとえにパチ先生の努力のたまものといえるだろう。ソルが最下位なのは、一撃必殺技の性能調べで倒されまくったせいと思われる。

パチ&ケンちゃんの 今日も明日もエキサイト!!

発売から1カ月超、現在の強キャラは?

ケン　ズバリ、今は誰が強いといわれてるんですかね?

パチ　ファウスト強いらしいよ。俺が思うには、もうあまりにも弱過ぎて……、遠距離立ちSが通常ヒットでよろけたら中の上だったのに。あ～残念だ。まったく残念だ。

ケン　ホント、適当なことしか言わないっすね。パチさん。

パチ　てきと～過ぎましたね(笑)。ファウスト超強いね～。遠距離立ちSが長くて……。で、ケンのキャラはどうよ?

ケン　ミリは巷でイマイチ説が流れてるけど……、そんなこと無いと思うよ。まあ、前作よりは確実におとなしくなったけど。俺的強キャラはやっぱ今のところエディかな?

パチ　エディ強いね～。起き攻めに泣かされてるよ～。

ケン　エディ担当のOYZさん、その辺はどうなんすか? ブリジットも含めて(笑)。

OYZ　新必殺技がいい味出してるよ。ブリジット? あ～、あの子は女の子だと信じてるよ、俺。あと、ジャッグドロジャーも可愛過ぎて……。

パチ　そんな趣味が(笑)。

ケン　マジ早くあの熊どうにかしてほしいよ。ホント近付けないって。連続技もやたらと減るし、信念曲げて使いたくなってきちゃいますよ、まったく。というわけで、OYZットさん、今度ブリジット教えてください(笑)。

OYZ　いいよ。でも、オレンジのは使っちゃダメだよ。

パチ　さすがオヤジットさんだ。じゃあ俺はピンクで(笑)。

ケン　それじゃ、俺は黒にするんで許してください……。

パチ　なんか話それたけど、とりあえず現在の強キャラ候補はファウスト、エディ、ブリジットってところかな?

ケン　そうだね。ま、とりあえず対戦でもすっか。というわけで今日はここまで!!

超強いファウストの遠距離立ちS。これを軸にボコされると「長ぇ……」しか漏れません。

数々の強ムーヴを持つブリジットさん。ジャッグドロジャーはOYZットさんもオススメ。

X事典

カニスポ情報:新宿スポーツランド中央口店では、7月7日からスタートするランキングバトルをはじめ、続々と大会を行なう予定とのこと。腕に自信のあるプレイヤーは参加してみよう。

ダイヤグラム予定:突撃以下略では、東京近郊だけでなく全国各地のダイヤグラムを調査予定。我こそはギルティゲーセン、と自負する店舗の方、メモリは消さないようお願いします。

2001・2・11
-Sammy's Cup- FINAL
in GUILTY GEAR X Festival 2001 Spring
2001・8・25
-Sammy's Cup 3on3- FINAL
in GUILTY GEAR X Festival 2001 Summer
……2002 SUMMER
熱波襲来！ 最強への扉が開かれる!!
GUILTY GEAR X Festival 3rd
『ギルティギア イグゼクス』
公式全国大会
今年もギルティの夏がやってくる！ 稼働開始の興奮も冷めやらぬ『ギルティギア イグゼクス』に、早くも公式大会の足音が聞こえてきた。大会はシングル戦での全国大会。まず全国各地の約60店舗で予選大会が行なわれ、それを勝ち抜いた選ばれし者たちが、秋の決勝大会で雌雄を決するのだ。
そして予選大会のスタートはもう目の前。半身となるキャラを鍛え上げ、万全の体勢で最強への第一歩を踏み出そう！
イベント詳細、予選開催店舗など
続報は次号にて掲載予定!!
—イベント概要—
●「GUILTY GEAR XX」のシングル戦による全国大会
●全国約60店舗にて予選大会を開催予定
●フェスティバル（決勝大会）は2002年秋開催予定
●詳細は下記URLの公式サイトにて随時更新
※予選開催店舗募集中！ 募集要項は公式サイトにて
公式サイト http://www.guiltygearx.com/
早くも予選大会がスタート!!
7月21日（日） 東京都北区王子1-18-8 TEL
サミーズストリート118 （JR王子駅北口下車徒歩5分） 03-5902-7401
7月27日（土） 東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1F TEL
ビートライブ （小田急線町田駅下車徒歩3分） 042-724-3678
7月28日（日） 神奈川県相模原市相模大野3-13-2 J-SPARKビル2F TEL
サミーズストリート156 （小田急線相模大野駅北口下車徒歩3分） 042-741-8195

燃え盛る夏に、『GGXX』が油を注ぐゼ!!

発売から一カ月余りが経過したけど、みんなの「GGXX」ライフは盛り上がってっかッ!? キャラの動きも固まって、さらに面白さが加速してきた時期だよね。でも、まだまだ戦いは始まったばかり。今年の夏は、「GGXX」で完全燃焼決めようぜ!!

Text：田渕健康

こんにちは、石渡です。暑い日が続いてますね。どうか、みなさん夏バテなどをしないように注意してください。

夏といえば夏休みですが、皆さんはどんな予定を立てられてますか？ 僕は多分、仕事で休みがないような気がしてます。もし休みが取れれば、ぜひギター練習に集中したいですね。

今月の格言
「暇はできたときに ―― 暇と思うな！」

新キャラ・イラストコンテスト開催決定!!

連日のように寄せられるたっくさんの投稿を受けて、ついに「GGXXアソシエイション イグゼクス」でのイラストコンテスト開催が決定したぞ!!

このコンテストは「GGXX」で登場した新キャラ限定、上位入賞者には大会入賞者贈呈用の特製モデル“ループザループ”ヨーヨーをはじめ、豪華賞品も用意されてるのだ！ 詳細は次回にて発表！ 今から準備しておいてくれよ！

併せて、次回は各キャラの勝ちポーズをテーマにしたイラスト大会も開催するぜっ。どうぞお楽しみに！

➡（埼玉県　水無月皇さん）

※“ループザループ”ヨーヨーの掲載写真は見本品のため、デザインなどが変更される可能性があります。ご了承ください。

⬆（東京都　あかざさん）
☆頭身が縮んでも、不敵さはそのまま還元凝縮ですNE！ こにくらカワイイ。

⬆（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆キャビアさんって……明らかにキャラ違うっぽいネ。やり手っぽいし。

⬆（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆銀髪マニア待望Dカラー！ 衣裳も黒服で統一感があってグッ！ シヴィよ姐さん！

⬆（大阪府　俵屋里吉さん）
☆ニューカラー大会？ 承認ゆえ、募集開始の方向でいきましょうか！

⬆（千葉県　汐ヒョウリさん）
☆血塗られた旅は続く。拭えない――闇の中で。

⬆（東京都　ゲコゲさとる君）
☆頭からガブリといかれたら、けがでは済まない気がします。ええ。

⬆（静岡県　中村英明君）
☆夜明けはまだまだ……遠そうだ。転生するしか逃げ道は無いのでしょうか？

⬆（北海道　月光庵さん）
☆3キャラ動かせて、一粒で三度おいしい……って、それちょい違うがな。

⬆（東京都　おろし君）
☆タイツを履いてるカラーの方が、防御力高かったりしませんかね。しないか。

ガトリングアーティスツXX

あふれる愛をイラストに込め、ゴタクは要らねえとばかりに放出するコーナーが、ここ“ガトリングアーティスツXX”!! ギルティ関連のイラストを随時受け付け中の浪漫コーナーなのさ。

⬆（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆リュックの中には、夢とチボーとブラスアルファが入っているのでし。

⬆（鹿児島県　氷砂夜柾晃さん）
☆この豪勢な描き込みを見てちょうだい！ 色味もキャラに合ってますな。

⬆（北海道　いむささん）
☆OFF時もシヴく過ごしてそうですよね この人。っていうかオフってあるのか？

⬆（石川県　飛月麻斗さん）
☆胸開きチャイナ、素敵過ぎます。カイあたりにも効果的かと（笑）。

アレンジ道場XX

本誌連載中の読者コーナー・A-Froでお馴染み“アレンジ道場”のギルティオンリースペシャル版をお届け！ 好評だったら、当コーナーでも連載になるやもしれぬ。

⬆（千葉県　爆テロのあぼさん）
☆一つだけ言わせてもらうと、全体的に凶暴というコトDA！

⬆（兵庫県　江我魚さん）
☆舞台衣装としては即、使えそうな出来栄えだといえましょう～。

ゲー楽典 次号で開催するキャラクターの勝ちポーズ大会ですが、新キャラの勝ちポーズが露出する前というフライング開催にも関わらず、多数の投稿を頂いて感謝っス。キャラクター性をふくらませたオリジナルの勝ちポーズやおなじみのポーズなど、実にバラエティ豊かな作品がそろったぞ。次号もハイテンションでかっとばすぜ！

画期的なゲームモードが姿を現す！

SOULCALIBUR II

付録ポスター裏面に完全技表を掲載！

ソウルキャリバーII
■**メーカー**：ナムコ
■**ジャンル**：3D対戦格闘
■**操作方法**：8方向レバー＋4ボタン
■**発売日**：2002年7月4日
■**使用基板**：SYSTEM246

初の公式発表から半年以上の時を経て、『ソウルキャリバーII』がいよいよ始動！　5種類ものゲームモード、13人のデフォルトキャラクター、各種ゲームシステムなど、余すところ無く解説していこう！

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。

○：ボタンを短く押す
●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
⇨：レバーを短く入力
➡：レバー入れっぱなし（走る）
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
○○：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

Impression

美麗な映像に派手な画面効果……それだけでなく、ゲームそのものの懐の深さも前作の評判から折り紙付き。縦斬り、横斬りの性質を知り、8WAY-RUNを使った自在な立ち回りを体験すれば、ほかのゲームにはもう戻れないはずだ！（C・LAN）

ゲームモード解説

本作に搭載されたゲームモードは全部で5種類。その中から初期出荷状態で選べる4種類を解説しよう。

5種類のモードが存在

『ソウルキャリバーII』（以下キャリバーII）』では、ゲームをスタートした後、キャラクターを決める前にゲームモードを選択する必要がある。

この中で目新しいのは、ひたすらCPUと闘い続けるサバイバル、一定時間ゲームオーバーになることなく練習に専念できるトレーニングの二つだろう。対戦相手が居なくても楽しめるモードが用意されているのはうれしい限り。

稼動直後の状態では、下記の四つを選べるが、ゲームモードは合計5種類。五つ目のモード、それはタイムリリースで出現する「コンクエストモード」と呼ばれるものだ。これに関する詳しい説明は次のページを参照してほしい。

なお、これらのモードを遊んでいる最中に乱入された場合は、従来通りの対戦となる（基板の設定にもよる）。

自分のスタイルに合わせてモードを選択しよう。これまでの形で遊びたいならアーケードかタイムアタックで。

TRAINING トレーニング	SURVIVAL サバイバル	TIME ATTACK タイムアタック	ARCADE アーケード
CPUキャラクターを相手に、一定時間自由に技の練習ができるモード。『キャリバーII』から本シリーズを始めようと思っているプレイヤーや、新キャラクターを使いたいプレイヤーにとっては、技を覚えるために非常に役立つモードだ。ぜひ活用しよう。	次々に登場するCPUを相手に、体力の続く限り闘い続けるモード。体力は一人倒す度に少量回復する。1コインで長い時間プレイできる可能性があるのが魅力といえば魅力。腕に自信があるならば、対戦待ちにこのモードを活用してみてはいかが？	クリアまでのタイムの早さを競うモード。従来は本作でいうところの、アーケードモードとタイムアタックモードが融合した形の作品が多かったが、『キャリバーII』では別に用意されている。難易度は3種類の中から選択することができる。	全8ステージで構成される対CPU戦を行なうモード。これまでのアーケードゲームの普遍的なスタイルだ。8人目を倒せばエンディングを迎えてゲームは終了する。もちろん、アーケードモードで遊んでいるプレイヤーへの乱入対戦は可能になっている。

スタートボタンで相手キャラ、ステージ、CPUの強さを3回まで再設定可能。

体力がほぼ固定でCPUキャラと闘い続ける。勝ち抜くほどにCPUも強くなるぞ。

タイムアタッカーはこれでプレイ。ハイスコア集計はこのモードで行なうことになるか。

王道といえるアーケードモード。最終的にメインにプレイされるのはやはりこれか。

ゲー事典 モードを細かく分けた「キャリバーII」の仕様は、コンシューマ機への移植版をほうふつとさせる。特にトレーニングやサバイバルなどは、これまでのナムコ作品で実際に導入されている。そういう意味では少々違和感を拭えないが、乱入対戦がメインとなるゲームセンターという環境なればこそ、こうしたモードが本当に役に立つはず。むしろ英断と評価したい。

勢力統一を目指して、プレイヤー間で熱い闘いが繰り広げられる！

コンクエストモードとは？

対戦相手が居ないときでも、一人で十分楽しめる……そんな要素が重視された印象のある各モードの中にあって、ひと際特徴的なのがコンクエストモードだ　このモードの詳細をここで紹介しよう。

コンクエストモード　プレイの流れ

1. エントリー＆プレイヤー登録

コンクエストモードを初めてプレイする場合は、キャラクターとプレイヤーネーム、4ケタのパスワードを設定する。プレイするのが2回目以降であればプレイネームとパスワードを入力してエントリー、これまでの戦闘結果を閲覧できる。

自分が所属する勢力の戦況の変化はもちろんだが、自分の育てたキャラクターの勝敗も大いに気になる（2回目以降）。

2. 所属勢力選択＆対戦勢力選択

初プレイ時は自分が所属する勢力を4種類から決定する。安泰な優勢勢力に属するか、逆転を狙って劣勢の勢力に属するかはプレイヤー次第だ。これに続いて、対戦したい勢力を残り三つから選択すれば戦闘準備は完了。

友達と共同で同じ勢力に属して共闘したり、複数のキャラクターを作成していろいろな勢力に属してみるのもいいだろう。

3. 戦闘＆戦闘結果報告

対戦する勢力に属するプレイヤーから、対戦相手を選択する。対戦は勝敗に関係なく8戦で終了する。この間の戦闘で自分のキャラクターが成長している。最後に自分自身と闘って、育成の結果を確認することができる。

勝っても負けても対戦は8試合行なえる。最後にそのプレイの結果報告があり、自分のキャラクターと対戦することができる。

ほかのプレイヤーと陣取り合戦

コンクエストモードは、複数のプレイヤー間で専用のマップを舞台に、陣取り合戦を楽しめるモードだ。プレイヤー登録時に所属勢力を決める（全4種類）。ほかの勢力に属するプレイヤーのキャラクターと対戦し、これに勝利すれば勢力を拡大することができる。プレイヤーが相手にするのは、ほかのプレイヤーが「育てた」キャラクターであることが特徴。コンクエストモードでプレイすると、プレイヤーの動きに応じてキャラクターが成長していく。つまり、領地を守護するのは自分または他人の動きが反映されたCPUであり、それを相手にするのが生身のプレイヤー、という図式になっている。

登場は1カ月後 期待して待て！

コンクエストモードは、基板にプレイヤーデータを登録する形になっている。そのため、継続的に遊びたいなら店舗は固定となるが、対戦を続けることで称号が変化していき、勢力の分布に一喜一憂しながら長期的に楽しむことができるのが魅力である。

プレイヤーネームと4ケタのパスワードを設定すれば準備完了。パスワードは忘れないように注意しよう。

コンクエストモードを始めると、最初に攻めたい勢力と対戦相手を選ぶことができるが、このとき相手候補キャラの勝率も一覧で参照できるため、自分の腕に合わせて相手を選ぶことができるぞ。

当然ながら、自分がプレイしなくても戦況は刻一刻と変化していく。その間の結果は、次にプレイしたときに報告画面で確認が可能となっている。

対戦相手を選ぶ際は勝敗を確認することができる。全8試合で構成され、最後に自分のキャラと闘えるぞ。

このコンクエストモードは、発売と同時には選ぶことができず、稼動から1カ月経てばタイムリリースで出現するようになっている。来る日に備えて対戦を繰り返すのだ。

初心者にもオススメ 勢力統一を目指して腕を磨こう！

通常のゲームモードとは一風変わったコンクエストモードには以下のような特徴がある。8試合は必ず闘うことができ、さらに称号のアップやアルゴリズムの強化など、地道にコツコツキャラを育てていく楽しさがある。通常の対戦のように、上級者に瞬殺されて終わってしまうことも無いので、『キャリバーII』を始めたての初心者にもオススメのモードだ。勢力拡大を狙うもよし、最強のCPUキャラを誕生させるべく育成に精を出すもよし、強いCPUキャラの動きを参考にするもまたよしと、多彩な遊び方が可能なコンクエストモード。出現したらプレイしてみよう。

コンクエストモードの特徴

- 勝敗に関係なく8試合プレイできる
- 戦闘過程に応じてキャラクターのアルゴリズムが成長する
- プレイヤー同士で直接対戦はしない
- 継続したデータで遊ぶことができる

コンクエストモードは基本的にはCPU戦の延長だが、革新的アイデアによって多数のライバルと「闘う」「競う」という感覚を生み出している。こういうシステムこそネットワークを通して全国規模で展開すれば盛り上がりを見せそうである。まだ出現してすらいないのに早計ではあるが、これを試金石に次回作ではぜひネットワークに対応してほしいところだ。

読み合いの内容を把握しよう

ソウルキャリバーII 対戦基礎セオリー

ここでは、実戦でよく発生する重要な状況においての駆け引きについて解説。その瞬間に何が起こっているか、自分は何をすべきなのかを把握すれば、対戦がより楽しめるようになるはずだ。

起き上がり時の攻防

ダウンさせた相手を攻めるとき、自分がダウンさせられたとき、そのどちらもが勝敗に大きく関係する重大な状況だ。起き攻めに関する基本的なセオリーを理解しよう。

●攻撃側のセオリー

起き攻めを実行しやすいのは、近距離に相手をダウンさせた場合。本作では相手の起き上がりのタイミングが特定できないため、起き攻めの選択肢にはダウン状態にもヒットする技が不可欠。発生の早い中段、下段の横斬りが二択の主軸だが、最低でも片方はダウン状態にヒットする技でないと「寝っぱなし」に対応できない。例えばアスタロスのⒷ+Ⓖ➡後なら、中段の⇦Ⓑがダウン状態にもヒットし、相手は「その場起き上がり→立ちガード」でしかこれを防げない。これに立ちガード崩しとして投げを加えれば、強力な起き攻めとなる。

アスタロスのⒷ+Ⓖ➡で投げられた後は、至近距離でダウンし、受け身も取れない。アスタロスにとっては非常に起き攻めがしやすい状況だ。

中段の⇦Ⓑはダウン状態にもヒットするので、寝っぱなしでは確実にダメージを受ける。起きたら起きたで、中段と投げによる二択を迫られる。

- ●起き攻めの選択肢には、ダウン状態にも当たる技が必要
- ●受け身不能のダウンを奪う技からは、起き攻めがしやすい
- ●主力となるダウンを奪う技からの起き攻めパターンを確立しよう

●防御側のセオリー

状況ごとの知識も必要で、これが絶対という起き上がり方は無いが、少しダウン状態で様子を見てからの横転起き上がりが多くの状況下で比較的安全。もしダウン状態に攻撃を当てられても、その時点で受け身を取れば安全に起き上がれる場合が多い。最もまずいのは、早く起き上がろうと焦ってしまい、起き上がり方がワンパターンになってしまうことなのだ。また、ダウンしているときに近距離で相手の起き攻め(投げも含む)が空振った場合は、すかさず起き上がり攻撃(ゲー事典参照)を出せば、スキに反撃しつつ起き上がることも可能。

ミツルギの⬅or⬉Ⓑ→居合中Ⓑ後は受け身不能。起き上がりに下段の⇩Ⓚor中段の⇧Ⓑを重ねる攻めが鬼で、二択に読み負けると再度浮かされる。

50%の確率で浮かされると考えれば、「寝っぱなしのまま1発だけくらって、受け身で安全に起き上がる」ってのも一つの正解。

- ●焦って早く(=毎回同じタイミングで)起き上がるのは最も危険
- ●比較的安全な横転起き上がりを使って、ゆっくり起き上がろう
- ●個別の状況ごとに最善策を整理するのが最終目標

受け身に関する注意事項

距離が大きく離れるような状況では受け身を取ることによるデメリットはほとんどないが、間合いが離れない状況では話が別。距離が離れていなければ、攻撃側も相手が受け身を取ることを前提とした攻めができるからだ。よくあるのが、受け身のタイミングに合わせて投げを重ねるパターン。通常の起き上がりと違い、受け身はタイミングがほぼ一定になるので、読まれると攻撃を重ねられやすい。

また、受け身にもスキはあるため、受け身の動作中(スキ)を狙って浮かせ技を当てるといった"トラップ的な戦術"も存在する。ダウンを奪う技をくらった直後、何だか分からないうちに今度は浮かされていた、という場合は、こういった受け身トラップの可能性がある。これはもう、個別の状況を覚えて、受け身を取らないようにするしかない。少なくとも、考え無しに何でも受け身を取るのだけはやめよう。

受け身狙い戦術・ナイトメアの場合／ダウンを奪える下段技、アクセルキックワインダー(走り中Ⓐ+Ⓚ)ヒット後の連係分岐、⇧Ⓑによる追い打ちは、横転受け身でのみ回避可能。横転受け身をする相手には、投げを重ねに行くのが有効な選択肢となる。

受け身厳禁ポイント・ミツルギの場合／ミツルギの⬅or⬇Ⓑヒット時は、もともと⇧Ⓑによる追い打ちが確定だが、浮かされることは無い。しかし、⬅or⬇Ⓑヒット後にうっかりⒼを押すと、受け身動作に⇧Ⓑがヒットして浮かされ、無駄に被害が拡大する。

ゲー事典 本作は、ダウン時に攻撃ボタンを押すと、そのボタンに対応した立ち途中攻撃を出しつつ起き上がるようになっている。いわゆる専用の起き上がり攻撃ではないが、十分に使っていける性能だ。発生の早いものなら、技の重ねが甘い相手を返り討ちにできるぞ。また、起き上がると相手に背を向ける状態では、ボタンに対応した振り向き攻撃が出るようになっている。

ガードインパクト後の攻防

細かい数字は気にする必要無し！　駆け引きの構図を理解して、各キャラの対戦攻略ページにある「ガードインパクト成功後の選択肢」の項を読めば、もうバッチリ！

●弾き後の攻防

弾きが発生すると、弾きに成功した側が大幅に先に動けるようになるため、ある程度発生の早い技であれば、相手の硬化中にヒットさせることができる。ただし、弾かれた側も硬化中にガードインパクトだけはできる（以降これを、便宜上インパクト返しと呼ぶ）ため、弾き成功＝反撃確定ではないことをまず理解しよう。弾き時の攻防においてインパクト返しが間に合わない程発生の早い技は、このゲームには存在しないのだ。相手がインパクト返しをしてくると読んだ場合は、反撃のタイミングをずらしたり、発生の遅い技を使ったりといった、インパクト返し失敗のスキを狙う作戦が有効。弾き後に最速で入力すると、ちょうどインパクト返しのスキにヒットするような発生速度を持ち、通常の反撃より大ダメージが期待できる技を使おう。

●さばき後の攻防

さばき後と弾き後の状況で大きく違うのは、弾き後は基本的に間合いが離れてしまうのに対し、さばき後は至近距離で相手の側面を取る形になる点である。弾き後だと届かない可能性のあるリーチの短い技でも、空振りする心配無く使っていける。また、投げを反撃に使った場合は横投げになることもポイント。ダメージが大きい、リングアウト可能、といった横投げを持つキャラクターを使っているならば、状況に応じて狙ってみよう。

相手がインパクト返ししてこないと読んだら、最速タイミングの打撃で相手の硬化中を狙う。

ガードでは防げない発生速度を持つコンボ始動技で反撃するのだ。

相手がインパクト返ししてくると読んだら、反撃のタイミングを遅らせたり、発生の遅い技を使ってガードインパクト空振りのスキを狙う。

最速反撃を想定したインパクト返しの空振りモーションが出ている。

インパクト返しのスキに、発生は遅いが破壊力満点の大技がヒット!!

リング際での攻防

どんなに体力差があっても、油断できないor望みがあるのがリング際での攻防。投げで落とせるキャラクターが絡んだ対戦は、投げ抜けの読み合いにも知識によるフォローが必要だ。

リング際付近で注意したい投げ

キャラ名	投げ	備考
ラファエル	Ⓑ＋Ⓖ	正面に落とす
タリム	Ⓑ＋Ⓖ	正面に落とす
ユンスン	Ⓐ＋Ⓖ	正面へ落とす
ミツルギ	Ⓐ＋Ⓖ	ミツルギから見て左方向へ落とす
キリク	Ⓑ＋Ⓖ	Ⓑ＋Ⓖで落ちることは極めてまれ。空中コンボに
	⇩⇧⇨Ⓐ＋Ⓖ⇦⇨Ⓐ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓑ	つながる⇩⇧⇨Ⓐ＋Ⓖ～をマークすべき
ナイトメア	Ⓐ＋Ⓖ	正面へ落とす。アップトス（しゃがみ中⇧Ⓐ＋Ⓖor
	⇧Ⓐ＋Ⓖ or Ⓑ＋Ⓖ	Ⓑ＋Ⓖ）もあるので、Ⓐ抜けだけでは危険
アイヴィー	Ⓐ＋Ⓖ	背後に向かって落とす
ヴォルド	Ⓐ＋Ⓖ	左斜め前方に落とす
アスタロス	Ⓑ＋Ⓖ	正面に落とす
	Ⓑ＋Ⓖ←	正面に落とす

前作『ソウルキャリバー』より随分減ったが、やはり本作でも大半のキャラクターは、投げで相手をリングアウトさせることが可能。こういったキャラクターにリング際で投げられそうになったら、リングアウト性能のある投げ技をマークして投げ抜けを入力をすること。左の表に正面からの投げでリングアウトを狙えるキャラクターと、マークすべき投げをまとめてあるのでチェックしておこう。

リング際を背にしたアイヴィーに安易に近付くのは危険。Ⓐ＋Ⓖをくらったら一巻の終わりだ。

正面に投げ飛ばすタイプの投げは狙って落としやすい。リング際に追い込まれたら要注意。

リングアウト投げの補足：上記の表にある投げ技は、正面からの投げのみを考慮したものとなっており、横投げや背後投げでのみ落とせるキャラは除外している。横投げや背後投げに関しては、Ⓐ＋Ⓖ入力でもⒷ＋Ⓖ入力でも同じ投げ技となり、投げ抜けの読み合いに影響を及ぼさないからだ。

基本方針&軸となる技　**長いリーチを活かし、相手のレンジ外から攻められるのが強み**

ヴァイスシェイバー（⇦Ⓐ）

前方を右から左へなぎ払う上段横斬り。角度が広く、8WAYRUNでかわされることはほとんどない。カウンターヒット時は相手がその場で高速回転するやられになる。上段なので相手にしゃがまれればもちろん空振りするが、リーチが非常に長く、ほかの横斬りに比べると硬化も小さめ。この技を随所に組み込めば、持ち味である強力な突き技が格段に使いやすくなるはず。

ヘッドハンターキック（⇦Ⓚ）

正面から左へ蹴り込む上段の回し蹴り。相手の上段攻撃の下を潜る性能があり、カウンターヒットすると回復不能の崩れを誘発する。もともと前進力があることも幸いし、この崩れ状態にはほぼ確実にルーアンボナパルトプラス（Ⓐ+ⒷⒶ）が全段ヒットする。相手の右方向への8WAYRUNに対しては、追尾する形でヒットしやすい（その場合はノーマルヒット）。

ダブルフラップ（ⒷⒷ）

縦斬りを2発繰り出す連係。発生が比較的早く、常に連続ヒットするので反撃技としても重宝する。8WAYRUNに対しては弱いので、近距離では⇩Ⓐやしゃがみ⇧ⒶⒶⒷなどで相手の動きを制限しながら使用していこう。

レイピアによるリーチの長い技を豊富に持つラファエルは、遠距離での闘いを得意とするキャラクターだ。⇨ⒷⒷやしゃがみ⇧Ⓑ、驚異的なリーチを誇る⇩⇨⇦Ⓑ、⇧Ⓐ+Ⓑといった技を主戦力に、中間距離からチクチク攻めていこう。ここで重要になってくるのが8WAYRUN対策の横斬り。その中では、上段ながら⇦Ⓐがリーチ&スピードに優れ、高性能。この技がギリギリ届く間合いをキープするように心掛け、相手の8WAYRUNの頻度に合わせて適度に織り交ぜよう。ほかの横斬りには、⇧Ⓑや⇨⇨ⒷⒷなどがある。前者は中段だが、ガード時は近ければ投げ技で反撃されるほど硬化してしまう。ヒット時もラファエルが不利なので、使いどころを見極めたい。

間合いが近いときには、Ⓐ⇩Ⓑ、ⒷⒷ、⇨ⒷⒷ1発止めが有効。⇩Ⓐも長めで使いやすい。ⒷⒷはノーマルヒット以上、⇨ⒷⒷはカウンター時のみ連続になる。⇨Ⓑからは⇧ⒶやⒶⒶの中段への連係を基本に。その裏をかいて再び⇨Ⓑや投げ技を狙うのも手だ。

走り攻撃では⬊Ⓐ（⬈Ⓐ）と⬆Ⓑ（⬇Ⓑ）がリーチが長く使いやすい。⬆Ⓑはカウンターヒットするとやられが変化し、⇨Ⓑなどで追撃できる（間合いが近ければ⇦Ⓐ+Ⓑも可能）。

硬化時間こそ長いが、⇧Ⓑは中段で全方位をカバーする横斬りなので8WAYRUNに強い。

⇨ⒷⒷはカウンターを期待して常に出し切るのではなく、1発止めからの選択をメインに。

ラファエル・ソレル

Raphael Sorel

対戦攻略

SOUL CALIBUR II

中間距離での戦闘力は高いが、接近戦ではやや決定力不足が否めない感があるラファエル。大ダメージにつながる崩し技を、いかにカウンターヒットさせるかが課題。ヒット&アウェイで相手のガードを丁寧に突き崩そう。

Text : C・LAN

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクトに成功した後は、⇧Ⓑと⇨⇨Ⓐ+Ⓑの二つを使い分けていくといい。前者は相手が何もしてこなかったとき、後者は最速のガードインパクトを出してきたとき、その硬化中にヒットする。ただし、⇧Ⓑは先端がヒットしたときは浮きが発生しないため、間合いが離れているときは注意。判断が難しい状況では、ⒷⒷで確実にダメージを取っておくのが手堅い。そのほか、奇襲としてガード不能の⇩⇦ⒶⒷを使っていくのもアリだ。

⇨⇨Ⓐ+Ⓑの方がリターンは大きいものの、相手が何もしなかった場合は当然ガードされる。⇧Ⓑは間合いが遠いと浮きが発生しない。

Step Up　コンボ始動技と追撃

ラファエルの持つ浮かせ技は、⇧Ⓑと⇨⇨Ⓐ+Ⓑの二つが基本。ほかにカウンター時限定でⒶ+Ⓑ（2発目）も浮かせ技となる。浮かせた相手への追撃は⇧ⒷやⒷなどの単発技が基本で、コンボダメージはあまり期待できない。それよりも注目したいのは崩れ誘発技。前述の⬆Ⓑ（⬇Ⓑ）、⇦Ⓚに加え、⬆Ⓚ（⬇Ⓚ）、⇦Ⓐ+Ⓑなどがある。いずれもカウンターという条件が付くが、ヒットすれば追撃を含めて大ダメージ源になる。⬆Ⓚや⇦Ⓐ+Ⓑからは⇧Ⓑが安定。

最後に、ソウルチャージで性質が変わる技について触れておこう。⇩⇧⇨Ⓑはレベル2でガード崩し効果が付加され、レベル3でガード不能技に変化する。上中段横斬りに対してインパクト性能があるフラッターパリング（⇧Ⓐ+Ⓑ、⬈Ⓐ+Ⓑ、⬊Ⓐ+Ⓑ）後のⒷⒷもレベル3でガード不能になるぞ。また、⇩⇧⇦Ⓑはレベル3、かつホールド時のみガード崩し効果が付加される。これらの技以外にも、カウンター時に追撃できる下段の⬆Ⓑ（⬇Ⓑ）などはレベル2以上で出すと有効だ。

ラファエルは浮かせ技より崩れ誘発技の方がダメージ源として重要。ヒット後は……、

しっかり追撃しよう。⇦ⓀからはⒶ+ⒷⒶが3発とも当たり、総体力の3分の1弱を奪う。

⇩⇧⇦Ⓑはホールド入力したときのみ、チャージレベル3でガード不能技になる。

ゲー事典　相手をリング際に追い詰めたときには、⇧Ⓐ+Ⓚ、⇨Ⓚなどの下段攻撃を地上でヒットさせればリングアウトを狙える。ただし本当に端ギリギリで当てなくてはならず、打撃技に関してはラファエルのリングアウト性能はあまり高くないといえる。一方、投げ技ではデッドリーホーネット（Ⓑ+Ⓖ）が多少手前からでも落とすことが可能。端に近付いたら意識しておこう。

小さな体躯に秘めた機動力を引き出せ！

タリム

SOUL CALIBUR II

Talim

対戦攻略

極端に短い武器のリーチと、各種の特殊動作を備えた近距離タイプのキャラ。ステップと8WAYRUNを常に意識した基本の立ち回りを身に付けると同時に、特殊動作へシフトする技を覚えて連係の幅を少しずつ広げよう！

Text：伊勢猫

ガードインパクト成功後の選択肢

インパクト成功後の基本となる最速打撃の選択肢としては、空中コンボで追加ダメージが見込める⇧Ⓑがオススメ。逆に相手が最速のインパクト返しを狙ってくることを前提とした場合なら、攻撃タイミングの遅い⇩⇧⇨Ⓑから空中コンボを狙っていける。どちらの浮かせ技がヒットした場合でもⒷⒷを追い打ちとして入れることができ、ⒷⒷ⬆or⬇→エアサイドターン2から相手の起き上がり&受け身に振り向き攻撃を使った中・下段の二択を迫れる。

ガードインパクト成功後は⇧Ⓑなどの浮かせ技を狙っていき、空中コンボでダメージを与えていくようにするといい。

基本方針&軸となる技　回転力を活かせる近距離まで、いかに間合いを詰めるかが重要

セイスティーヴォ（⬇or⬆走り中Ⓐ）

上段避け性能を持つ中・中段判定の横斬り。ガードされても基本的に反撃を受けないローリスクな技で、中間距離からのけん制&8WAYRUN対策の主力技。ヒット時は相手を吹き飛ばす効果があり、リング際でヒットさせるとリングアウトも狙える。側面方向への特殊移動であるエアサイドターン1～カークルディアス（エアサイドターン1中Ⓐ）も同等の性質を持つ。

レリムプレイ（⇩ⓀⒶ）

ダウン状態にもヒットする下段足払い～上段横斬りの連続技。足払いは先端部分がヒットすると相手がダウンしない。ホールド入力のレリムティール（⇩ⓀⒶ）は2発目が中段へ変化するが、足払い先端ヒット時は連続ヒットにならない。

アーフ・ティオ（⇧Ⓑ⇨Ⓑ、⬇or⬆走り中Ⓑ⇨Ⓑ）

近距離戦の主力となる中段縦斬りの浮かせ技。ヒット後に空中コンボを狙える⇧Ⓑで止めた場合はガード後に反撃を受けるので、状況に応じて出し切りも交ぜて使っていくこと。出し切りヒット後は相手が受け身不能で、⇦⇦Ⓚを狙える。

同キャラ対戦を除いたすべての組み合わせで、自分よりも懐の深いキャラと闘うことになるタリム。当然、一番始めに考えるべきは「いかに間合いを詰めて近付くか？」ということ。一足飛びに間合いを詰められる⇨⇨Ⓑや⇦Ⓑ+Ⓚも存在はするが……⬇or⬆走り中Ⓐが届く距離まで、ステップと8WAYRUNで接近するのがセオリー。この間合いならカウンター時にダウンを奪える⬇or⬆走り中Ⓐ（上段避け&ノーマルヒット後も有利）も届く。

ダウンを奪って近距離戦に持ち込めたなら、⇧Ⓑと⇩ⓀⒶによる中・下段二択が攻撃の主軸。⇩ⓀⒶについては、発生が早くカウンター時にダウンを奪える⇦⇦Ⓚ（ノーマルヒット後も有利）で代用しても問題無い。逆に下段攻撃ガード後や上段攻撃をしゃがみで回避した後などは、立ち途中Ⓚでの反撃が基本。手を出してくる相手に対しては、カウンターで連続ヒットするしゃがみ中⇧ⒷⒷが狙い目だ。

また、けん制技として活躍する発生の早いⒶⒶ～は、ステップや8WAYRUNで回避されやすい点に要注意！　動き回る相手には、⇩Ⓐや⇧Ⓚなどの8WAYRUN対策となる技で動きを止めてから、次の行動や攻撃につなげていく自分なりの連係を考えていくこと。

直線的な⇨⇨Ⓑなどは、相手が技を空振りした後の回避されにくいポイントに的を絞ろう。

ⒶⒶ～やⒷⒷ～からの連係技はカウンター時に連続ヒットしないが、確定の反撃を受けない。

Step Up　特殊移動と背向けを絡めた攻撃バリエーションを増やす

全4種類存在する特殊移動の中で、まず最初に覚えていきたいのは、側面へ回り込んでいく2種類のエアサイドターン。一見同じように見えるが、正面を向くエアサイドターン1と背中を向けるエアサイドターン2では、そこから出せる専用技が異なる。

エアサイドターン1からは、けん制技のカークルディアスと、専用投げのハイカカリン（エアサイドターン1中にⒶ+Ⓖor Ⓑ+Ⓖ）がガードを崩す二択となっている。

これに対して背向け状態へとシフトするエアサイドターン2からは、各種の振り向き攻撃をダイレクトに出せる。

その中でも特筆すべきなのは、インパクト性能を持った振り向きⒶ+ⓀとⒷ+Ⓚの存在。それぞれ横属性上・中段と縦属性上・中段の技をインパクトしながら攻撃を繰り出すため、相手の割り込みを無効化する。このため、シフト前の技をガードされた場合であっても、相手の割り込みを読んで切り返すことが可能だ。

レバー入力で移動方向を決定していける。シフト技をガードされても確定反撃は受けない。

ハイカカリンは正面から決めると背後へ回る。ⒶⒶ～や⬆or⬇走り中ⒶorⒷからシフト可能。

ⒷⒷ～エアサイドターン2や⇧Ⓐ～背向けにシフト可能。ヒット時は⇩ⒶとⒷⒷで二択へ。

シフト技ガード時なら、インパクト性能付き振り向き技が有効。Ⓑ+Ⓚは崩れを誘発できる。

ゲー事典　**投げ技について**：体格が小柄なせいか、若干決まりにくい印象のあるタリムの投げ技。そのダメージ量については、コマンド投げのマーレットファーディー（⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖ⇦⇨Ⓐ+Ⓑ～タイミング良く⇩⇧⇦Ⓑ+Ⓚ）が追加入力まで含めれば最も大きい。ちなみに相手をリング際へ追い込んだ状態でⒷ+Ⓖ（正面）を決めると、そのままリングアウトさせることが可能だ。

基本方針&軸となる技　素早い技で相手を固めて、手を出してくるポイントを見抜こう

ホーリーリフトキック(⇨⇨Ⓚ)

ノーマルヒットでも空中での追い打ちが可能となる技。8WAYRUNで相手の大技を避けた直後などにも使用していけば、ダメージ源が増大する。➡方向走り中でも出せる技だが、長い距離を走るとフロアスイーパーに化けてしまう。これを防ぐには⇧⇦⇨Ⓚとするといい。走り中になるため都合➡⇧⇦⇨Ⓚと入力することになる。細かいテクニックだが重要だ。

エンジェルスカッシュ(⇩⇧⇨Ⓑ)

発生が早い中段攻撃。上段避け性能も持っているので、多少不利な状況でも使っていける。また、見た目よりも遠くへ届くため、反撃技としても使用していける。きちんと入力すれば、しゃがみ状態からでも出すことが可能。

エンジェルパピヨン(➡Ⓑ+Ⓖ)

➡方向へ走り中であれば、いつでも発動可能な投げ技。この技単体のダメージは小さいが、崩れ落ちる相手に追い打ちが可能。オススメはソードフラッドで、アンダースプラッシュ(⇗Ⓑ)やツインステップグレース(⇨Ⓐ+Ⓑ)も入る。

カサンドラは素早い連係を身上とした、近距離戦を得意とするキャラクター。

まずは、ダンシングスプラッシュ(ⒷⒷ)、ボトルクラッシュキック(⇨ⒶⓀ)などで相手の様子をうかがう。そして、時折スライドフラッド(ⒶⒷⒷ)を交ぜる。3段目が遅く繰り出されるため、カウンターヒットしやすい。

これと似たような性質の技でガーディアンストライク(⇩ⒷⒷ)がある。初段がカウンターヒットしていれば無条件でつながる技だが、2段目ヒット後はタイミングよくⓀを押すことで追加攻撃が発動。前方へ吹き飛ばす効果があるのでリングアウトも狙える技だ。

上段避け性能の高い、エンジェルステップ(⇩⇧⇨)からの技群も加えたいところ。ダメージを重視するならホーリーライトフォール(⇩⇧⇨ⒶⒷ)、使い勝手の良さを重視するならエンジェルスカッシュ(⇩⇧⇨Ⓑ)がいい。

空中での追い打ちが可能なホーリーリフトキック(⇨⇨Ⓚ)ヒット後は、ホーリーライトフォールで相手をたたき付けよう。ダメージが大きく、相手は受け身が取れないのでオススメ。ただ、向かって左に空中制御されると2発目が当たらない。安定感を求めるならエンジェルスカッシュを決めよう。

空中制御で回避するのが難しいため、ダメージを重視してホーリーライトフォール。

その後はソードフラッド(⇨⇨Ⓑ+Ⓚ)で。相手が手を出してくればヒットさせられるぞ。

相手を休ませぬ猛攻を続けろ!

カサンドラ・アレクサンドル

Cassandra Alexandra 対戦攻略

カサンドラは近距離で相手を押さえ込む気持ちが肝要。中〜遠距離を得意とするキャラが相手であればなおさらだ。焦って大技を狙い主導権を簡単に渡さないように。また、空中コンボ始動技とコマンド投げを使うタイミングも重要だ。

Text：がっちん

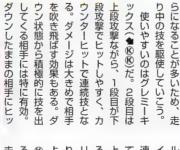
SOUL CALIBUR II

ガードインパクト成功後の選択肢

最速で技を出していくなら、ホーリーリフトキックからの追い打ちでダメージを与えていこう。より大きなダメージを狙うなら、カタルシスレナード(⇦⇦ⒶⒶ)の1段目ホールドを。相手がガードインパクトを最速で出してくれれば、その硬化中にたたき込める。この技はノーマルヒットでも相手をスピンした状態にさせ、ホーリーリフトキックからの追い打ちが確定で決められるぞ。なお、ホールドであればガードされても問題無いため、リスクはほとんど無い。

ガードインパクト成功後が一番の使いどころとなる、カタルシスレナードの1段目ホールド。決まればリターンは大きい。

Step Up　ダウンを奪ってからも攻め続けろ!

相手からダウンを奪ったら、起き攻めで猛攻を仕掛けたい。攻撃の流れは前方に走りながらになることが多いため、走り中の技を駆使していこう。

使いやすいのはグレミーキックス(➡ⓀⓀ)だ。2段目は上段攻撃ながら、1段目が下段攻撃でヒットしやすく、カウンターヒットで連続技となる。ダメージは大きめで相手を吹き飛ばす効果もある。ダウン状態から積極的に技を出してくる相手には特に有効。ダウンしたままの相手にヒットさせられるのも強みだ。

相手がしゃがみガードで対応してきたなら、グレミートルネード(➡Ⓚ☆Ⓚ)やサプライズボトム(➡ⓀⓀ)を使って、連係技の2段目に中段を交ぜていこう。また、相手が起き上がる瞬間からしゃがんでいるようなら、中段のホーリーリフトキックでダメージを取りにいきたい。走った距離によってフロアスイーパー(➡Ⓚ)に化けてしまうのを避ける方法は前述した通り。一工夫して使うようにしよう。

ダウン奪った後は相手に近付いてプレッシャーをかけよう。接近戦へ持ち込みたい。

走り過ぎると出せなくなってしまうホーリーリフトキック。多少の工夫が必要となる。

グレミーキックスの1段目は早めに出そう。もし相手がダウン状態のままでもヒットする。

カウンターヒットで連続技となる。しゃがみガードで完全に対応されるまでは使いたい。

ゲー事典 **スプラッシュガスト**：スキの小さい技の一つにスプラッシュガスト(ⒷⓀ)がある。ダンシングスプラッシュのように連続技ではないが、ガードされた後の状態は五分と、かなり良好。2段目を走りでかわすことも難しいので、相手に対処されにくいはずだ。その後はエンジェルスカッシュなどの素早い&当たりの強い技で、反撃に転じようとする相手を押さえ込みたい。

近・中距離共に器用に立ち回ろう

ホン・ユンスン(洪 潤星)

Hong Yun Sung

対戦攻略

中距離では横斬りを多用して相手の行動を制限する。近距離では強引に押し込んでいるように見せかけて、一歩引く冷静さが必要だ。そして構えにシフトしたときは、思い切って動き回ることが重要となる。

Text：がっちん

SOUL CALIBUR II

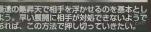
ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功後に最速で技を出すなら剛昇天。発生が早くヒット後は追い打ちを狙っていける。ダメージもそこそこといった感じだ。

相手が最速でガードインパクト出してくると読んだときは、豪烈断ホールド(⇦Ⓑ)を繰り出す戦法がある。読みが当たればガードインパクトのスキにヒットして相手は崩れるので、剛昇天などで追い打ちしよう。ただ、特別にダメージが大きいというわけではないので、回天跳砲蹴から水鶴へシフトするなど、普段通りに攻め立ててみてもいいだろう。

最速の剛昇天で相手を浮かせるのを基本としよう。早い展開に相手が対処できないようであれば、この方法で押し切っていきたい。

基本方針&軸となる技　近距離と中距離、それぞれの闘い方を確立しよう

虎砲蹴(⬅Ⓚ)

近〜中距離で威力を発揮する技。発生が早く、相手を崩し状態にした場合でも使っていける。

また、この技は上段判定ながら相手の上段攻撃をかわす性能がある。烈光尖が距離を離して相手の技をかわす技ならば、こちらは姿勢を低くして相手の技をかわす技といった感じ。この辺は、相手の状態と間合いをうまく読み切った上で使い分けていってほしい。

双面壁(⇨⇨ⒷⒷ)

前方に突進力のある攻撃を2回繰り出す。初段がガードされた後でもディレイを駆使することにより、2段目がカウンターヒットしやすい。また、そのディレイのおかげで、縦斬りながらも走り中の相手にもヒットするときがある。

鳳雲嵐剛刃(立ち途中ⒶⒷ)

上段判定の横斬りから縦斬りへと、立ち途中の技でありながら2回攻撃を繰り出す。特に2段目にガード崩しの効果があり強力だ。なお、初段がカウンターヒットした場合は2段目が連続ヒット。その後は空中での追い打ちが可能だ。

ユンスンはリーチ、パワー共に平均かそれ以上だが、その分手数の多さで押すのは苦手で、強引に技を出していきにくい。相手の行動に適する技を慎重に選んでいこう。

幸い、8WAYRUN対策となる技は豊富にそろっている。中心となる技は二つで、一つは裏空斬(⇨⇨Ⓐ)。この技は時計回りに技を繰り出すので、画面奥へ移動する相手に有効となる(自分が1P側の場合)。そしてもう一つが旋影刃(⇦⇦Ⓐ)。こちらは逆時計回りに技を繰り出すため、画面手前方向へ移動する相手に使おう(自分が1P側の場合)。どちらも中段で、カウンターまたはバックダッシュカウンター(⬊、⬅、⬉方向へ走り中に攻撃をくらうと発生)で相手を崩れ状態にできる。回復は可能だが、素早く剛昇天(⇧Ⓑ)を出せば浮かせることも可能だ。ヒット後は再び剛昇天か鉄支連斬(⇨ⒷⒷ)で追い打ちしよう。

普段使っていく浮かせ技としては、登竜刀(⬉Ⓑ)がオススメ。走り中の技だが、その場で即座に出すことも可能。ヒット後の追い打ちは剛昇天と同じでいい。また、要所で使っていきたいのが烈光尖(⬅Ⓑ)と虎砲蹴(⬅Ⓚ)。相手が反撃してきそうなときや、中間距離以上での技の差し合いで繰り出すといい。

8WAYRUN対策となる技の筆頭は裏空斬。攻撃は時計回りで繰り出される。

旋影刃も併用していこう。使う目的は裏空斬と同じだが、こちらは逆時計回りで繰り出す。

Step Up　2種類の構えを使ってみよう

ユンスンの構えには水鶴と陸歩の二つがある。

水鶴には回天跳砲蹴(⇨⇨ⓀⓀⓀ)の1段目or2段目、響杯尖(⇩ⓀⓀⒷ)の2段目などからシフトしていこう。どちらも単体で使用しても強力な技だけに、自然に戦術へ組み込んでいける。水鶴中は絡脚旋雷放(水鶴中Ⓚ)でダメージを取りにいき、相手が様子を見て手を出してこないようなら下段攻撃の鶴嘴蹴(水鶴中⇩ⓀⓀ)で攻め立てる。⇩ⓀⓀ⇨とすることで構えを維持できるため、再び振り出しに戻すことも可能。相手にプレッシャーをかけ続けよう。

陸歩には技からシフトすることもできるが、⇩⬃⇦というコマンドでも構えを取れる。後ろに下がっていくのが特徴で、そこからボタンを押すことで陸歩中の技が繰り出せる。横斬り上段攻撃の落鷲斬(陸歩中Ⓐ)、縦斬り中段攻撃の無音断(陸歩中Ⓑ)、下段攻撃の散峰蹴(陸歩中ⓀⓀ)と、相手の状態に合わせた技の選択をしていきたい。

回天跳砲蹴は突進力があり、下段攻撃をかわす性能も持っている。単体でも優秀な技だ。

この技の1段目から水鶴へシフトすることを基本としてもいい。素早い展開が期待できる。

直接出すこともできるし、さまざまな技からシフトすることもできる、陸歩の構え。

縦斬り、横斬りに加え、上・中・下段の攻撃がそろっている。相手に的を絞らせないように。

ゲー事典

転盆撃(⇩Ⓐ)：技の発生は遅いものの、上段攻撃をかわす特性があるので、有効に利用していけばかなりの戦力となる。ただし、技を出した瞬間からその特性があるというわけではない。

魁歩(水鶴中⇨⇨)：水鶴中の特殊移動となる魁歩。前方へと移動する技だが、姿勢を低くして滑り込むようにステップするのが特徴。魁歩からは水鶴中と同じくらいの数の専用技がある。

見えない下段を最大限に活かせ!

御剣平四郎

Heishiro Mitsurugi

対戦攻略

近距離での強力な二択、中距離で活躍するリーチの長い技。ミツルギには、あらゆる状況に適した技がそろっている。まずは使う技を絞り込み、効率のいい戦術を組み立てよう。バリエーションを増やすのは、その後でいい。

Text：ちゃっきー

基本方針&軸となる技　最大のダメージ源は近距離での究極二択

天翔子（⬂Ⓑ）

ヒット時に相手を浮かせることができる中段技。主に近距離戦で使用する。出はあまり早くないが、ガードされても大きなスキが無く、確定の反撃を受けることはない。ヒットした後は、⇩⬂⇨Ⓑで追い打ち。これが、ミツルギの空中コンボの基本だ。このとき、余裕があったら⇩⬂⇨Ⓑを少しためて当てよう。2段階目のためを当てられれば、ダメージがアップする。

蒼穂刈（⇩ⓀⒷ）

出が早く、8WAYRUNにも強い万能な下段攻撃。ダウン状態にもヒットするので、起き攻めにも活用していこう。ただ、ガードされたときのスキは非常に大きい。1段止めも交ぜて、少しでも反撃されにくいよう工夫していきたい。

旋掛（⇦Ⓐ）

攻撃範囲とリーチに優れた横斬り。ガードさせておけばスキが無いので使いやすい。主に中距離戦での8WAYRUN対策に使う技だが、近距離でも十分役に立つ性能を持っている。ただ、出はそれほど早くないので、近距離では⇨Ⓐで代用するのが常とう手段だ。なお、⇦Ⓐ⇨と入力すると霞の構えに移行できる。攻撃のバリエーションを増やしたいときに活用しよう。

まずは、距離別に使う技を絞り込んでみよう。やや離れた中距離戦は、中段としてⒷⒶ、下段として⬃Ⓐ、8WAYRUN対策として⇦Ⓐをそれぞれ使っていく。⬃Ⓐは上段をかわす性質があるので、上段の多い相手には特に効果が高い。近距離でヒットした後はしゃがみ⬃Ⓑで追い打ちでき、ダメージも十分だ。

これらを警戒して相手が手を出してこないようなら、走りで一気に接近。近距離戦に持ち込む。近距離戦では、左で紹介している中段の⬂Ⓑ、下段の⇩ⓀⒷで二択を仕掛けるのが最大の狙いだ。相手が8WAYRUNで動き回るようなら、⇨Ⓐで動きを止めてから攻めるといい。また、出の早い技で割り込んでくる相手には、中段をⒷⒷに変えて対抗しよう。

一方、8WAYRUNからの技にも優秀な技が数多くある。特に注目したいのは、⬆or⬇走り中Ⓑ。主に相手の技を8WAYRUNでかわした後などに狙い、ヒット後は⬂Ⓑで追い打ちしよう（距離や軸ずれで当たらないことも）。相手が受け身を取ると⬂Ⓑで浮かすことができ、さらに追加ダメージを与えられる。

また、浮かせ技の⬋or⬉走り中Ⓑも同じような使い方が可能。こちらはリーチを活かし、中距離から攻め込むときにも使ってみたい。

出が早く、上段をかわす⬃Ⓐも近距離戦の武器。相手の攻撃を止めたいときに使おう。

立ちガードを崩す手段としては、ダメージ重視ならば⇩ⓀⒷのほかに投げ技も使っていこう。

Step Up　構えを組み込み多彩な攻めで圧倒せよ

ミツルギの構えで使いやすいのは霞と居合。まずは、この二つに注目してみよう。

霞は、霞中Ⓐからの連係が強力。霞中ⒶⒷと霞中ⒶⓀはどちらもカウンターヒット時に連続になり、霞中ⒶⒷは打撃投げに移行すればかなりのダメージを与えられる。⇦Ⓐ⇨とⒷⒷ⇨で霞に移行し、そこからつないでいこう。どちらも始動技がヒットしていれば、霞中Ⓐへの連係に割り込まれることが無い（上段をかわす技を除く）。また、ガードされていても霞中Ⓐの出が早いため、相手の少し出の遅い技ならばつぶしていける。

居合は、何といっても居合中Ⓑが強力。軸をずらしつつ攻撃するため、相手の技に勝ちやすい。これを警戒して相手がガードしがちになったら、居合中Ⓐ+Ⓑ（ホールド含む）のガード不能技で攻めよう。

代表的な居合への移行ポイントは、⬋or⬉走り中Ⓑ。ガードされたときには居合中Ⓑが有効連係に。ヒットしていたときには空中コンボになる。

軸となるけん制技から霞の構えに移行できる。その後は、霞中Ⓐへの連係を主軸にしよう。

霞中ⒶⒷやⒶⓀはカウンターで連続ヒットする。ⒶⒷが打撃投げに変化すれば大ダメージ。

⬋or⬉走り中Ⓑをホールドし、居合の構えに移行。その後は、居合中Ⓑへの連係が中心。

浮かせ技ヒット時は空中コンボになる。しかも、相手をたたき付けるため受け身を取られない。

ガードインパクト成功後の選択肢

基本の選択肢は、浮かせ技の⬂Ⓑ。その後は、もちろん⇩⬂⇨Ⓑで追い打ちしよう。ヒットすることが想定できる状況なので、2段階目のためも狙いやすい。これに対してガードインパクトを狙ってくる相手には、⇨Ⓐ+Ⓑで霞構えに移行してからのⒶ+Ⓑを狙う。ヒット時のコンボは⬂Ⓑ後と同じだが、技自体のダメージが高いので見返りが大きい。

そのほか、さばきでしか対応されない⇩ⓀⒷを出すのも手だが、届かないケースもあるので注意したい。

即座にガードインパクトで返してくる相手には、霞に構えてからⒶ+Ⓑを狙おう。余裕が無いならタイミングを遅らせて⬂Ⓑでもいい。

ゲー事典　**中距離で使う下段技に一工夫**：やや離れた距離で使う下段技の軸は、上で紹介した⬃Ⓐ。ただ、出が遅いため、慣れている相手には見てからガードされやすい。ガードされれば確定の反撃を受けやすいこともあり、多用できなくなってくるだろう。そこで活用したいのが⬋or⬉走り中Ⓐ。上段をかわす性質が無く、見返りもあまり無いが、ガードされたときのスキは小さい。

リーチの短さはフットワークで補え！

タキ（多喜）

Taki
対戦攻略

ナイトメアやアスタロスをアウトボクサーとするならば、タキはその対極に位置するインファイターといえる。リーチの長い技をかいくぐって接近し、スピーディな連打で攻め立てる技術を身に着けよう。

Text：磐之宇元帥

ガードインパクト成功後の選択肢

浮かせ技から大ダメージを狙いにくいタキは、ガードインパクト成功後も鉄砲駆で安定するのが手堅い。もっとも、このときの鉄砲駆も遠距離からヒットするため、攻撃力はいまひとつ。普通にⒷⒶなどを決めて優勢を維持するのも手だ。

これらの技をガードインパクトで返してくる相手に対しては、⇩⇧⇦で宿にシフトして宿中Ⓑを狙ってみよう。素早く入力すればスキにヒットし、さらに⇧Ⓐで追い打ちできるので、そこそこの攻撃力になる。

ガード不能の宿中Ⓐ+Ⓑを狙ってみるのも悪くない。相手がガードインパクトを入力すれば確定、入力しなくても回避しにくい連係だ。

基本方針&軸となる技　鉄砲駆のプレッシャーを最大限に活かす

鉄砲駆（⬇or⬆or➡走り中Ⓑ　⇨⇨Ⓑ）

あらゆる局面で利用価値のある突進技。発生が早い上に攻撃力も高く（攻撃力は距離によって変動する）、わずかに上段攻撃をかわす性能まである。有利な局面で狙っていくのはもちろん、走りで相手の縦斬りをかわしたときにも間髪入れずにたたき込めるようにしておこう。なお、ガードされるとそれなりにスキはあるが、間合いが離れるため反撃を受けることはほとんどない。

十字組（ⒷⒶⓀ）

中段→上段→上段の連係。1段目が立ちカウンターヒットすれば3段目までつながり、ダウンを奪える。また、3段目はホールド可能で、最大までホールドすればガードされてもタキ有利。ただし、上級者には3段目をしゃがんでかわされやすいので、中段攻撃のⒷⒶ➡Ⓚも併用してガードを揺さぶろう。なお、ⒷⒶからの派生技には、下段攻撃のⒷⒶⒶや、構えの「宿」にシフトするⒷⒶ⇩⇧⇦もある。これらは攻撃のバリエーションを増やすのに一役買ってくれるはずだ。

逗子（Ⓐ⇨）

2本の剣を同時に繰り出す中段の横斬り。いまひとつパッとしない技のように思えるが、近距離での走り対策として重宝する。基本的に、左右の剣が両方共ヒットすればダウンを奪えるが、まれに1ヒットしないことがあり、その場合は単に相手をのけぞらせるだけなので注意したい。ガードされたときのスキはやや大きく、発生の早いⒶやⒷが反撃として確定してしまう。

タキの技は全体的にリーチが短いので、遠距離戦は分が悪い。まずは走りや⬆or⬇Ⓑ+Ⓚを駆使し、鉄砲駆が届く距離まで近寄ろう。

この距離になったら、常に⬇か⬆方向に走りつつ、相手の縦斬りをかわして鉄砲駆を狙うのが基本。走りを警戒して横斬りを振り回してくる相手には、上段をかわしつつ攻撃できる⇧Ⓐなども交ぜると効果的だ。

より近距離で闘う場合は、有利な状況と不利な状況の見極めが重要。有利ならⒷⒶⓀやⒷⒷⒷ（中段→中段→中段）を中心にガードを揺さぶるのがセオリーだが、これらは縦斬り始動のため、走りに弱いという側面も持つ。Ⓐ⇨やⒶⒷⒷ+Ⓚ（上段→中段→下段。3段目ヒット時はコンボが狙える）などの横斬りも織り交ぜ、攻撃が単調にならないよう工夫すること。なお、近距離戦で投げを狙う場合は、コマンド投げの⇨⇨Ⓑ+Ⓖがオススメ。Ⓑ+Ⓖより攻撃力が高く、投げ抜けもされにくい。

一方、近距離でこちらが不利な状況では、ガード、走りからの鉄砲駆、⇧Ⓐ、⇦⇦Ⓑ（ホールド可。リーチの短い技をかわしやすい）といった防御的な行動を中心に。タキの場合、ガードインパクトは見返りが小さいので、無理に狙わない方がいいかもしれない。

縦斬りを走りでかわしての鉄砲駆は、タキの強さを支える最重要な戦術といえる。

不利な局面で役立つ⇦⇦Ⓑ。最大ホールドでガードさせると相手をよろけさせる効果も。

Step Up　起き攻めについて

鉄砲駆や各種投げ技を決めた後は、相手との距離が近く、起き上がりを攻めやすい状態だ。ここで相手の起き上がりに重ねたい技は、中段のⒶ+Ⓚと下段の⇧Ⓐ。どちらもダウン中の相手にヒットするので、起き上がるタイミングを読まずに重ねて構わない。もしも相手が起き上がりざまに攻撃を出してきた場合はカウンターヒットし、再びダウンを奪える。もちろん、Ⓐ+Ⓚや⇧Ⓐがノーマルヒットしたときも状況は良好。タキが有利なので攻めを継続できる。

一方、空中コンボを決めた後などの相手が受け身を取りやすい場面では、特殊構えの宿（⇩⇧⇦）を使った起き攻めも面白い。受け身に合わせて宿駆け（宿中⬆or⬇or⇨）で接近し、宿中Ⓑ（中段。ヒット時は⇧Ⓐで追い打ち可）と宿中Ⓐ+Ⓑ（ガード不能技）で選択を迫ろう。具体的な連係としては、⇦Ⓑ+Ⓚ（下段の浮かせ技）→着地直前に⬋ⒷⓀ→宿へシフト→⇨方向へ宿駆け→宿中Ⓑなどがオススメだ。

投げなど相手がタキの近くでダウンする技を決めた後は、起き攻めしやすい状況である。

ダウンしたままの相手にもヒットするⒶ+Ⓚや⇧Ⓐを重ねて、プレッシャーをかけよう。

相手が受け身を取ると読んだ場合は、着地のタイミングに合わせて宿駆で接近し……、

宿中Ⓑや宿中Ⓐ+Ⓑを重ねてみる。どちらもヒット時の見返りが大きいので、狙う価値あり。

ゲー事典　**ソウルチャージについて**：レベル2までチャージした場合、鉄砲駆と宿中Ⓑがガード崩しに、⇧Ⓐはノーマルヒットでダウンを奪えるようになる。レベル3までチャージした場合は、宿中Ⓑがガード不能に。主要技が軒並み強化されるので、チャンスがあったら使ってみよう。また、タキにはチャージ中にのみ出せる技（Ⓑ⇩。中段→中段→上段）も存在する。

基本方針&軸となる技　密着から少し離れた間合いがポイント

凛手（⇩Ⓐ）

けん制の軸となる下段攻撃。横斬りでガードされてもスキは無し、上段攻撃をかわしつつ攻撃可能と、長所は多い。ヒット後は両者五分の状況に。手を出す相手には、出の早い立ち途中ⓀⒷでカウンターを狙おう。ただし、出の早いⒶやⒷを即座に出されるとつぶされてしまう。Ⓐに対しては⇩⇩で立ち状態を作ってからの⇩Ⓐ、Ⓑに対しては上下方向の移動などで対抗しよう。

将穿（⇦ⓀⒷ）

2発連続ヒットする中段攻撃。ガードされてもスキは無い。上で紹介した⇩Ⓐを警戒してしゃがみガードする相手に有効だ。なお、1発目には出始めに上・中段の横斬りを弾く性質がある。弾き判定の持続は短いが、頭に入れておこう。

戦砕陣（[illegible]ⒷⒷⒷⒷ）

上下に身をかわしながら4発の中段攻撃を繰り出す技。ステップ後に出る技なので、縦斬りをかわしつつ攻撃できる。上で紹介した⇩Ⓐ後の選択肢としても活用しよう。ただし、カウンターヒットでも2発しか連続にならないので、最後まで出し切るのは控えたい。1～2発で止め、連係を警戒させて別の技につなぐのが基本だ。ヒット時の状況は、1発目が五分、2発目以降がやや有利となっている。ガードされてもスキが無く、どこで止めても反撃は受けない。

遠距離では、中段攻撃として⇨Ⓑや⇦Ⓑなどリーチの長い突き攻撃、8WAY RUNを止める選択肢として上段の⇨⇨Ⓐや下段の⇩Ⓐ+Ⓚを使っていく。ただ、下段が見切られやすいこともあり、これらの攻めは実質のダメージにつながりにくいことも事実。勝負をかけるのは、もう少し近い距離になる。

中距離戦では、リスクの小さい⇩Ⓐを軸に攻撃を組み立てる。左で紹介している3種の技を組み合わせ、攻撃を展開していこう。これらのほか、出の早い中段攻撃の⇧Ⓚや各種の浮かせ技（下で解説）、立ちガードを崩す投げ技なども、攻撃の中に組み込んでいきたい。

また、余裕が出てきたら準封師（⇩⇧⇨）、準奉師（⇩⇧⇦）の二つも使ってみよう。前者は横斬りを弾く性質があり、弾き判定の持続も長め。五分に近い状況でたまに使い、そこからの技で攻め立てよう。一方の後者は一部の縦斬りを弾くが、持続が短めで効果はそれほど信用できない。それよりも、そこからの強力な技を出すために使う感じだ。特に下段攻撃の⇩⇧⇦Ⓐはリーチが長い上、攻撃時の姿勢も低い。技をかわしながら攻撃できるので、多用していこう。これがガードされるようなら、準奉師からの中段技も交ぜるといい。

⇩Ⓐヒット後は、立ち途中Ⓚで大抵の技に勝てる。これで勝てない技に対策を立てよう。

準奉師の構えは、それ自体上段攻撃をかわす性質を持っている。そこからの技も強力だ。

Kilik 対戦攻略

パワーこそほかのキャラに劣る感があるが、主力技は総じてスキが小さい。これらを駆使し、反撃の余地を与えずに相手の体力を奪うのがキリクのスタイル。能力を最大限に発揮できる距離をキープして闘うことも大切だ。

Text：ちゃっきー

SOUL CALIBUR II

Step Up　浮かせ技の狙いどころとその後の追い打ち

空中コンボを狙える浮かせ技のうち、注目度が高いのはⒶⒶⒷ。1発目がカウンターヒットすると最後まで連続になり、追い打ちを含め大きなダメージを与えられる。主に中距離戦で狙い、カウンターのヒットマークを確認して最後までつなげよう。また、立ち途中ⓀⒷは上で紹介したような使い方。立ち途中Ⓑはスキの大きい下段技をガードした後の反撃として使っていく。

一方、使いやすさでは⬆or⬇走り中Ⓑもなかなか。上下方向の移動で相手の技をかわした後に狙っていこう。なお、どの浮かせ技もガードされたときのスキが無く、確定の反撃を受けることは無い。

浮かせ技がヒットした後は、⇨ⓀⒷで追い打ちするのが基本。入力タイミングを覚えて、できる限り素早く出そう。また、⬆or⬇走り中Ⓑの後は入らないので⇨ⒶⒶⒶを使う。斜め後方に空中制御されると全段ヒットしないが、これを読んだときに⇨ⒶⒶⒷに代えれば、ある程度対応できる。

Ⓐを出すときは、ヒットマークに注目。カウンター時以外は、2発目から別の選択肢へ。

赤いヒットマークはカウンターの証。すかさずⒶⒶⒷまでつないで大ダメージを与えろ！

追い打ちは⇨ⓀⒷ。スライド入力が絡むため、最速のタイミングで出すのがやや難しい。

⬆or⬇Ⓑで浮かせた後は、⇨ⒶⒶⒶを使っていこう。外れることもあるが、気にしなくてOK。

ガードインパクト成功後の選択肢

相手がガードインパクトで返してこないと読んだときは、⇦ⓀⒷにつなぐのがオススメ。⇧Ⓑで浮かせるのも一つの手だが、技自体の威力が低いので、追い打ちまで含めても⇦ⓀⒷを超えるダメージを与えられない。

逆にガードインパクト返しを出してくる相手には、⇦Ⓐ+ⒷⒷが有効だ。1発目の出が遅いため、タイミングをずらすことができる。さらに、早いタイミングで2発目を出せば浮かせ技まで連続ヒット。⇧Ⓚで追い打ちして、追加ダメージを与えよう。

さばきの後は特に有効な⇦Ⓐ+ⒷⒷ。ガードインパクトの硬化中に間に合うため、相手は遅めのガードインパクトで対抗するしかない。

ゲー事典　ダウン中に出せる固有技にも注目：ほかのキャラと違い、キリクはダウン中に出せる固有の攻撃をいくつか持っている。その中でも、Ⓐ+Ⓚで出せる下段攻撃は強力。⇩⇧⇦Ⓐと同じモーションで、相手の技をかわしつつヒットすることが期待できる。ヒットすればダウンを奪える点も⇩⇧⇦Ⓐと同じだ。ダウンさせられたときは、選択肢の一つとして活用してみよう。

SOUL CALIBUR II

Xianghua
対戦攻略

発生が早い基本技で主導権を握り、段階的な選択でダメージを積み重ねていくのが基本スタイル。攻め手に欠ける中間距離ではリスクの小さいけん制技を主軸とし、近距離戦へ持ち込んだら回転力を活かした連係で押していけ！

Text：伊勢猫

基本方針&軸となる技　走りを駆使した立ち回りが課題。近距離戦を制して一気に畳み掛けろ!!

[illegible]（ⒶⒶⒷ）

1・2発目カウンターヒット時のみ、3発目の中段突きまで連続ヒットする連係技（1～2発目は状況に関係無く連続ヒット）。1発目の立ちⒶは近距離におけるけん制として優秀な基本技で、ガードされた場合でもお互いに五分な状況となる。ヒット後はシャンファ側が有利なので、相手が手を出してくるならカウンター狙いのⒶⒶⒷが狙い目。これを警戒してガードを固める相手に対しては、投げや◇Ⓐ、中段の浮かせ技である◇Ⓑなどの選択肢でガードを崩していこう。

[illegible]

上段避け性能を持ったリーチの長い下段斬り～上段キックへの連係技（1発目カウンター時のみ連続ヒット）。ノーマルヒット時の優位を活かすため、基本的に1発止めを使用。この場合だと、自分がしゃがみ状態となる点に注意すること。

紅躍刺～撥引（…Ⓑ～…◆or◆or◆Ⓑ～…）

後ろへ跳び退いてから、大きく踏み込んで縦斬り属性の中段突きを繰り出す突進技。8WAYRUNからも◆or◆or◆中Ⓑで出せるため、中間距離でのけん制や連係を読んでの割り込みなどに使える。ただし、密着間合いでガードされた場合は、立ちⒶなどの発生の早い技で反撃を受けるので注意が必要。紅躍刺をガードされそうな場面では、後ろに下がって間合いを取れる撥引（上・中段縦斬りインパクト性能あり）へ派生させることで反撃のリスクを軽減しておきたい。

近距離を得意間合いとするシャンファの場合、攻撃が届く間合いへ近付けないことには闘いが始まらない。まずは8WAYRUNとステップで様子を見つつ攻撃をガード、確実に間合いを詰めていくのが第一段階。攻撃が届く中間距離まで近付けたら、⬆or⬇走り中Ⓑや⬆or⬇走り中Ⓐといった技で相手をけん制していく。前者の場合はヒット時に空中コンボが入り、後者なら背後側面から攻撃を継続可能なのが強み。より積極的に攻め込みたいなら、カウンターヒットで崩れを誘発可能な◆or◆走り中Ⓐ、相手の技を避けて攻撃する◆or◆or◆走り中Ⓑなどを狙ってみよう。

首尾良く近距離戦に持ち込めたら、ⒶⒶⒷと中段の浮かせ技である◇Ⓑが要となる攻撃。8WAYRUN対策も兼ねた立ちⒶを起点に、相手が動きを止めたところへ投げや下段攻撃を絡めた連係でガードを崩す。ここで押さえておきたいのが、間合いに応じた有効な下段攻撃の使い分け。ダウン状態への追い打ちにもなる⇩Ⓐ＋Ⓑと違って、◇Ⓐと◇Ⓐはダウンを奪えないが、どちらも有利な状況で攻めを継続可能。立ちⒶが相手に届く間合いなら◇Ⓐ、それよりも遠い場合は◇Ⓐと、お互いの間合いに応じて両方を使い分けていきたい。

直線的に間合いを詰めていく場合は、ヒット後に相手が側面を向く◇◇Ⓚが使いやすい。

Ⓑ＋Ⓖで投げた後は、◇Ⓑと横転にもヒットする⇩Ⓐ＋Ⓑで中・下段の起き攻めが可能。

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功時に狙っていく最速打撃技としては、基本の浮かせ技でもある◇Ⓑが安定。これに対して、相手が最速のガードインパクト返しを狙ってくることを前提とした場合は、ダメージの大きい浮かせ技のしゃがみ中◇Ⓑがオススメだ。出し方のコツは、インパクト後にあらかじめⒼボタンを押しておき、レバーを⇩◆と入力すること。これでスムーズに出せるはず。当然、どちらの浮かせ技からでも◇Ⓑ＋Ⓚや◇Ⓑ→◇◇Ⓚなどの基本空中コンボを決められるので、ミスしないように。

連めに重ねるしゃがみ中◇Ⓑは、与えるダメージが大きいだけに、コマンド入力を練習するだけの価値がある。

Step Up　しゃがみ状態を使った連係バリエーション

シャンファが持つ技の中には、攻撃後に自分がしゃがみ状態となる性質の技がいくつかあり、この性質を利用した攻撃連係を組み立てられる。

中でも基本戦術に取り上げている8WAYRUN対策を兼ねた⬆or⬇走り中Ⓐや、下段横斬りの◇Ⓐ、◇Ⓐなどは、その代表例ともいえる主要技。どの技もヒット後は、基本的にシャンファ側が有利な状況となるため、こちら側の攻撃ターンを維持した状態で相手に選択を迫っていける。

具体的なしゃがみ状態からの選択肢としては、割り込み&ステップ対策にもなる⬇Ⓐの刻みが基本。これで相手にガードを固めさせてから、発生の早い立ち途中Ⓚと、連続ヒットする下段始動のしゃがみ中Ⓐ＋Ⓑ～といった中・下段の本命となる二択を狙っていく。さらにダメージを重視するのであれば、間合いが離れる立ち途中Ⓚをしゃがみ中◇Ⓑに変更。ガード後は反撃を受けるが、ヒット後は空中コンボでダメージを取れる。

攻撃後にしゃがみ状態となる技からは、さらに選択をかけてダメージを稼いでいきたい。

とりあえずは⬇Ⓐを出してみて、相手の行動を観察する。ガードを固めるようなら二択へ。

リーチが長くステップ対策にもなるしゃがみ中Ⓐ＋Ⓑ後は、～⇩Ⓑor連係止めから二択へ。

しゃがみ中◇Ⓑがヒットしたら空中コンボで追い打ち。距離が近ければ投げも狙っていく。

上段避け&8WAYRUN対策：近距離戦の主力技となるⒶⒶⒷは、それ自体が近～中距離における8WAYRUN抑制効果を持つ。しかし、これだけでは上段避け性能を持った技で応戦されると苦しい展開に……。そこでオススメしたいのが、カウンター時に崩れを誘発する中段横斬りの◇◆Ⓐ。ホールド入力で前進する中・上段技へと派生するので、間合いも詰められる。

マキシ（真喜志）

よどみない連係でガードを切り崩せ！

Maxi

対戦攻略

自動的に構えへとシフトしてしまう技が多いマキシ。まともに動かせるようになるまでが一苦労だが、一度覚えてしまえば連係を考案するのが楽しくなってくるはず。テクニカルキャラを好む人はぜひ挑戦してほしい。

Text：善之字元帥

SOUL CALIBUR II

基本方針＆軸となる技

まずは定番となる連係を覚える

乱れ龍波（ⒷⒶⓀ）

近距離戦で多用する、中段→上段→中段の3段連係。2〜3段目は連続ヒットし、ダウンを奪える。特筆すべきは3段目をホールドできる性質で、最大までホールドすればガードされてもマキシ有利。また、立ちガードの多い相手には2段目で止めて玉衡へとシフトし、ⓀⓀ(下段→上段。しゃがみ状態の相手にも連続ヒットし、ダウンを奪える)を狙う選択も有効だ。この場合、裏の選択として"わずかに"ⒷⒶⓀの3段目をホールドするという行動も組み込むといい。

乱れ翔龍（⇦ⒷⒷⓀ）

中間距離から攻め込む際に重宝する連係。攻撃判定は中段→中段→中段で、2段目カウンターヒット時は3段目まで連続ヒットし、3段目がヒットすればダウンを奪える。連係の特徴は、2段目がホールドできることと、Ⓖを押すことで3段目をキャンセルできること。なお、1段目で止めた場合は巨門に、2段目で止めた場合は文曲にシフト。ときには2段止め→文曲中ⓀⓀ(下段→中段。発生はやや遅いが連続ヒットし、ダウンを奪える)を狙ってみるのも悪くない。

[illegible]（Ⓐ+Ⓑ）

中段→中段の連係。1段目が当たれば2段目も連続ヒットし、ダウンを奪える。ガードされるとスキは大きいが、走り中(⬆or⬇or⬋or⬉方向のみ)でも出すことができるので、相手の縦斬りをかわしたときの反撃技として最適である。

マキシは構えへとシフトする技が数多くあるが、闇雲にシフトさせてもあっさり割り込まれるのがオチ。構えからの攻めを研究する前に、まずは左に挙げたⒷⒶⓀと⇦ⒷⒷⓀの二つを軸にした戦術を手に馴染ませること。

ⒷⒶⓀと⇦ⒷⒷⓀの次に覚えたいのは、⇖Ⓐ+Ⓚと⬇ⓀⓀという二つの下段攻撃。どちらも発生はそれほど早くないが、当たればダウンを奪えるため使用頻度は高い。特に⬇ⓀⓀはガードされても反撃を受けない上に、上段攻撃をある程度かわす能力も併せ持つ。

一方、マキシの弱点は攻撃の起点が縦斬りに偏っていること。つまり、相手の走りに弱いわけだ。走り対策の有力候補は、⇨Ⓐと⇦Ⓐ。どちらも上段攻撃だが、前者は技終了時に天枢にシフト(シフト後は発生の早いⒶⓀがオススメ)、後者は⇦ⒶⒷⒶⒶⒷ(上段→中段→中段→中段。1段目で止めると玉衡にシフト。3段目はディレイ可能でカウンターヒット時に崩れが発生。4段目はディレイ及びホールド可能で、最大ホールド時にガードさせると相手がよろける)へと派生させることができる。上級者を相手にするときは、有利な状況でも素直に縦斬りで攻めず、これら横斬り始動の連係でけん制することを忘れずに。

下段攻撃は重要なダメージ源。いずれも発生は遅いが、恐れずに使っていくべきだ。

走り対策には中段の横斬りである⬆or⬇Ⓐを使う手もあるが、性能はいまひとつ……。

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功時、相手がガードインパクトを入力しないと読んだ場合は、⇦Ⓑ→⇨Ⓐ+Ⓑのコンボが大安定(タリムには⇨Ⓐ+Ⓑが入りにくいので、⇧Ⓑ→⇧Ⓑで妥協しよう)。さらにダメージ効率を追求するなら、コマンドは難しいがⒷ+ⓀⒷⒷⒷⒶを狙う手もある。

逆にガードインパクトを入力すると読んだ場合は、ⒶⓀ⬅→⇦Ⓐ+Ⓑを狙うといい。よりダメージの大きい⬉Ⓑ→玉衡→ⓀⓀというコンボもあるが、玉衡中ⓀⓀのタイミングが悪いと空中制御で回避されることも。

⬉Ⓑからのコンボは、玉衡中ⓀⓀの入力タイミングが難しい。早いと空中制御で逃げられてしまうし、遅いと2段目がヒットしないのだ。

Step Up 七星転生を使って連係のバリエーションを増やす

マキシには全部で五つの構え(天枢・玉衡・文曲・巨門・禄存。通常構えは開陽と呼ぶ)があるが、構え中に特殊行動の「七星転生」を行なうことにより、別の構えへとシフトできる。七星転生には三つのパターンが存在するので、まずは左表を参照し、それぞれのシフト法則を把握してほしい。

それでは、具体的な七星転生の活用法について。今回はⒷⒶを例に取って説明しよう。

上の基本戦術でも説明したように、ⒷⒶからは玉衡にシフトさせてⓀⓀと、ⒷⒶⓀ打ち切りの二択で攻めるのがセオリー。しかし、相手が上級者になると、この二択は高い確率でガードされてしまう。

そこで活用したいのが、ⒷⒶ→玉衡→七星転生2→天枢というシフト(操作はⒷⒶ後に一歩だけ後退する感じ)。天枢からはとりあえずⒶを出せば、通常構え中ⒷⒶを出したときと同じ状況になっているので、再び中段or下段の二択へ。要は七星転生を使って、二択をかけるタイミングをずらしてやるわけだ。

こういった「構え連続シフト」連係はマキシの十八番なのだが、当然弱点もある。それはズバリ、七星転生中は暴れに弱いということ。相手がガードを固めがちな場所を研究した上で実戦投入しよう。

七星転生中の構え移行法則

七星転生1(構え中➡)
禄存→巨門→(玉衡→文曲→天枢)

七星転生2(構え中⬅)
巨門→禄存→(文曲→玉衡→天枢)

七星転生3(構え中Ⓐ+Ⓚ)
文曲→禄存→玉衡→(巨門→天枢)

※継続するとカッコ内を繰り返す

七星転生を使った連係は、相手の暴れをどう克服するかが最大の課題だ。

ゲー事典 そのほかのコンボ：①立ち途中Ⓚや⬇ⓀⓀの2段目だけがヒットした場合、⇨Ⓐ+Ⓑで追い打ち。②⬆ⓀⓀの2段目はノーマルヒットでも3段目までつながり、さらに⇨Ⓐ+Ⓑで追い打ち可能。③禄存中Ⓑがヒットしたら、玉衡中Ⓑで追い打ち(玉衡中ⓀⓀは引き付けても1ヒットしかしない)。④⇦Ⓐ+Ⓑの2段目がヒットしたら、⬅Ⓚ(⇦⇦Ⓚ入力で出す)で追い打ち。

大ダメージ源は接近戦にこそあり

ナイトメア

SOUL CALIBUR II

Nightmare 対戦攻略

4種ある特殊構えの存在が目を引くナイトメアだが、まずは通常構え、8WAYRUNからの技を使った基本的な立ち回りを覚えよう。特殊構えを駆使したトリッキーな連係は、後から少しずつ覚えていけばOK！

Text：RED

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功時は、⇧Ⓑと⇦Ⓐを使い分けるのが基本となる。⇧Ⓑをガードインパクトで返してくる相手には⇦Ⓐを交ぜよう。⇦Ⓐヒット後は、⇧Ⓑ→チーフホールド中Ⓑまでが連続技になる（距離によっては、⇧Ⓑが先端ヒットになり浮かない場合もある）。自分がリング際に居る場合は、リングアウト狙いの⇧Ⓑがオススメ。ガードが間に合わないので強力だ。ただし、間合いの関係で、さばき後でないと⇧Ⓑをクリーンヒットさせるのは難しい。

⇦Ⓐからのコンボが決まれば、総体力の50%以上を奪える。もし⇦Ⓐをガードされてもナイトメア有利なので、さらに攻めよう。

基本方針&軸となる技　戦況と相手の狙いを読み、ダメージの取り方を切り替えろ

クイックスピンスラッシュ（⇨Ⓐ）

攻撃範囲の広い横切りで、相手の8WAYRUNをつぶすのに最適。ガードされた場合のスキも小さく、近距離でヒットすれば必ずダウンを奪うことができる。

攻撃発生も比較的早いので、近距離で防御的に使っても、攻撃連係に組み込んでも効果を発揮する、汎用性の高い技だ。

ホールド入力すると、デキスターホールドへ移行することもできる。

チャージスプリット（⇨⇨ⓀⒷ　⬈or⬊中ⓀⒷ）

初段の発生が早く、カウンターヒット時は2段目の斬り上げまで連続ヒットする優れた技。2段目ヒット時は相手が浮き、空中で追い打ちが可能。2段目をガードされると反撃を受けやすいが、リスクを気にせず使っていきたい。

アーメットクラッシャー（⬈Ⓐ）

リーチの割に発生が早い中段の横斬り。ヒット時は相手を吹き飛ばしつつダウンを奪えるため、リングアウト性能も高い。ガードされるとスキはあるものの、ギリギリ先端を当てるように使っていけば、反撃は受けにくい。8WAYRUNから中間距離の相手を攻撃する際、最も有効な技だ。

足を止めた状態から素早く出したい場合は、⇩⇨Ⓐと入力していくといい。

ナイトメアはリーチの長いキャラだが、遠距離からの攻撃だけでは、効率良くダメージを与えることは難しい。相手の接近に対する「迎撃モード」と、自ら攻め込む「接近戦モード」を、柔軟に切り替えながら闘おう。

●迎撃モード／主に自分よりリーチの短いキャラが接近してくるところを狙う。体力勝ちした状態で相手に攻めさせれば、このモードである程度はダメージを与えることができる。Ⓐ始動の連係（ⒶⒶ～、Ⓐ⬇Ⓐ～など）、⬈Ⓐ、⇧Ⓐ、⇨Ⓐ、デキスターホールド中Ⓐ、シニスターホールド中Ⓐ、といった横斬りを振り回して、接近する相手をけん制しよう。

●接近戦モード／8WAYRUNで相手の技を避けた直後や、デキスターホールド中Ⓐ、シニスターホールド中Ⓐヒット時など、フレーム的に有利な状況で攻め込む。投げと発生の早い技を軸に、⇧Ⓑによる浮かせも狙おう。8WAYRUNから攻める場合は、⬈or⬊ⓀⒷ、⬆or⬇Ⓚ始動の連係が有効。8WAYRUN（方向は問わず）中Ⓐ+Ⓚは、ダウンを奪える下段攻撃だが、発生がやや遅いので、まずは起き攻めをメインに使うのがオススメ。相手の技をガードした後の反撃や割り込みには、⇨Ⓐ、⇨Ⓚ、⇧Ⓚなどを使っていこう。

デキスターorシニスターホールド中Ⓐヒット時はナイトメア有利！攻め込むチャンス！

8WAYRUNで接近し、投げ、⬈or⬊Ⓚからの連係、8WAYRUN中Ⓐ+Ⓚを軸に攻める。

Step Up 基本連続技&関連戦術

メインの浮かせ技となる⇧Ⓑ、⬈or⬊中ⓀⒷを出すときはホールド入力でチーフホールドに移行、ヒット時はチーフホールド中Ⓑで追い打ちするのが基本。この場合、相手は受け身不能で、その後の起き攻めも仕掛けやすい。

チーフホールドに移行していない場合でも、浮きが高くなるカウンターヒット時なら再度の⇧Ⓑで追い打ち可能。

サイドシャッター（デキスターorシニスターホールド中Ⓐ+Ⓑ）が立ち状態の相手にヒットすると、ファントムトゥーキック（デキスターorシニスターホールド中Ⓚ）が連続ヒットする。サイドシャッターはスキが小さいので、ガードさせてカウンター狙いのファントムトゥーキックを出すのもアリだ。カウンターヒットすると崩れダウンを誘発し、相手が回復しなかった場合は投げや⇧Ⓑがつながる。

チーフホールド中Ⓑがしゃがみ状態の相手にヒットした場合や、⇧Ⓐカウンターヒット時は、⇧Ⓑで追い打ち可能。⇨Ⓚカウンターヒット時は相手が吹き飛ぶようにダウンし、⇧Ⓐや⇧Ⓐ+Ⓑによる追い打ちが確定する（ゲー事典参照）。

⇧Ⓑなどの浮かせ技からは、空中コンボに備えてチーフホールドへ移行するのが基本。

ヒットして相手が浮いたら、チーフホールド中Ⓑをたたき込む。かなりのダメージだ。

デキスターorシニスターホールド中Ⓚは発生が早くカウンターを取りやすい。

ゲー事典 **ジェイドクラッカー（⇨Ⓚ）カウンターヒット後の追い打ち**：⇧Ⓐと⇧Ⓐ+Ⓑでは、少しだけ⇧Ⓐの方がダメージが大きいが、距離によっては⇧Ⓐ+Ⓑでなければ届かないケースもあることに注意。ただし、⇧Ⓐ+Ⓑによる追い打ちは、一部のキャラは横転受け身によって回避可能となっている。

遠距離戦を制し、主導権を握る

アイヴィー

Ivy

対戦攻略

威力は落ちたが、まだまだ存在感のある「マイトアトラス」。さらに上をいく投げ技である「クリミナルシンフォニー」も加わり、これら二つを使いこなしたいところではあるが、まずは基本的な動きを身に着けよう。

Text : H.L

SOUL CALIBUR II

基本方針&軸となる技　遠距離戦は、発生の遅さをカバーする動きが重要

レイヴナーズカンテラ（⇨⇨Ⓐ+Ⓑ／⬆or⬇Ⓐ）

この技は出始めをⒼでキャンセルできるという特性があり、その後鞭状態となる。それを利用して、Ⓖキャンセルからすぐに下段打撃投げの鞭状態Ⓐ+Ⓚを狙っていってもいい。

また、近距離でヒットして打撃投げが発動したときは、かなり有利な状況になる。カウンターヒットで空中コンボの狙える⇩Ⓐ+Ⓑと下段技の⬂or⇩or⬃Ⓐ+Ⓚとの二択を迫っていこう。

カインドランブラー（⇨Ⓑ／⇨Ⓑ）

発生がそこそこ早く、リーチも長い中段技。最低限ガードさせれば距離が離れて仕切り直しにできる。しかし、走りに弱いという欠点があるので、⇨⇨Ⓐ+Ⓑ（⬆or⬇Ⓐ）をうまく使ったり、この技からの派生でカバーしていきたい。

ノーブルゴースト（⇩⬂⇦Ⓑ）

ガード・ヒット問わず不利な状況になってしまうのが唯一の欠点だが、距離が離れるのでそれほど気にはならないだろう。メタエレム・ジルフェに移行したときは、メタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐを軸に択一攻撃を仕掛けていこう。

全体的にリーチの長い技を多数持つアイヴィーは、なるべく遠距離を保ち、安全な位置からの攻めを展開していきたい。

そんな中注目したい技は、中段の⇨⇨Ⓐ+Ⓑ（⬆or⬇Ⓐ）と下段打撃投げの鞭状態Ⓐ+Ⓚの二つ。これらはどちらも8WAYRUNに強くリーチがかなり長いので、遠距離からの二択として活躍する。後者は鞭状態からしか出せない技だが、普段からなるべく鞭状態にしていれば、いつでもスムーズに出せるぞ。

遠距離戦での注意点は、上記した二つの技の発生が多少遅めなので、相手との距離を把握しながら出していく必要があるということ。場合によっては、多少発生の早い⇨Ⓑ（⇨Ⓑ）なども織り交ぜていくと効果的だ。

アイヴィーは技の回転力が乏しく、近距離戦では何かと分が悪くなってしまうが、そのような状況は⇩⬂⇦Ⓑで打破していきたい。この技は、中間距離内に入り込む相手に対してばら撒いておく、といった使い方がいい。中段判定で8WAYRUNにも強く、出始めに若干の避け性能があるので、アイヴィーの技の中ではかなり使っていきやすい技なのだ。また、ホールド入力でメタエレム・ジルフェに移行できるため、攻めの起点にもなる。

中間距離では、相手に8WAYRUNで動き回られると、うかつに技を出せなくなる。

そんなときは、とにかく相手に仕掛けられる前に⇩⬂⇦Ⓑを出し、出ばなをくじく。

Step Up 近距離戦をいかに凌ぐかがカギ

近距離で技をガードした後の切り返し技や、その距離でイニシアチブを取ったときの攻め込み技として、⬃or⇧or⬁Ⓐ+ⒷⒶが効果を発揮する。この技は1段目が中段で、その後の追加入力で下↓特中と判定が移る。そのおかげで非常にガードされにくく、1段目がヒットしたら2、3段目が連続ヒットして、さらにそこから空中コンボも狙えるのだ。空中コンボで決める技は、⇧Ⓑ+Ⓚだと空中制御で回避されてしまうので、代わりに⇨⇨Ⓐを決めていこう。

この技を全段ガードしてくる相手には、一段止めでしゃがみ状態になることを利用し、中段攻撃のしゃがみ中⬂Ⓑに連係させるのがオススメ。この技は、近距離でヒットしたときにしか空中コンボは狙えないが、もともと⬃or⇧or⬁Ⓐ+Ⓑ自体が近距離で出す技なので、空中コンボを狙える可能性が高い。その際には、多少シビアだがⒼで向き直して⇧Ⓑ+Ⓚが決まる。

また、⬃or⇧or⬁Ⓐ+ⒷⒶの裏の選択肢として⬂or⇩or⬃Ⓐ+Ⓚを織り交ぜたり、発生が早い中段技の⇨Ⓚを使い、近距離戦をうまく凌ごう。

⬁Ⓐ+ⒷⒶは2段目で相手を浮かせ、3段目が空中ヒット。2段目は8WAYRUNにも強い。

この技がヒットしたら⇨⇨Ⓐで追い打ち。この後相手の起き上がりを攻めていこう。

しゃがみ中⬂Ⓑが近距離でヒットしたら、振り向いて⇧Ⓑ+Ⓚ。

ガードインパクト成功後の選択肢

狙っていくのは、ノーマルヒットでそこそこのダメージを与えることができる⬃or⇧or⬁Ⓐ+ⒷⒶ（近距離限定）。しかし、これ一辺倒だとインパクト返しで対応されてしまうので、そのタイミングをズラすために⇨Ⓑ+Ⓚも併用して狙っていくといい。

また、ガードインパクト後は、投げ技のマイトアトラスとクリミナルシンフォニーを狙うチャンスでもある。入力の受け付け時間の長さを利用して、大きくタイミングをズラして狙っていくと対応されにくい。

マイトアトラスとクリミナルシンフォニーは、投げ抜けがそれぞれⒷとⒶ。与えるダメージはクリミナルシンフォニーの方が大きい。

クリミナルシンフォニー（鞭状態⬁⇨⇨⇩⬃⬂Ⓐ+Ⓚ）の補足：コマンド入力の途中で鞭状態にする⇩⬂⇦を経由すれば、通常状態からスムーズにこの投げ技が出せる。この技を出す際に注意したいことは、先行入力では出しにくい（硬化後に鞭状態にする必要があるため、入力がシビア）と、鞭状態から出すときは⇩⬂⇦を経由してはならないということ。

主が私を呼び覚ます……

ヴォルド

SOUL CALIBUR II

Voldo

対戦攻略

その動きがさらにインパクトを増したヴォルドは、いかに相手を自分のテリトリーに引き込むかが大きな課題となる。まずはけん制から本命の攻撃へ移るタイミングをしっかりと覚えて、闘いを有利に展開していこう。

Text：アストロ

基本方針＆軸となる技　相手の動きを封じ、連係を駆使して自分のワールドに引き込もう

ゲートオープナー(⇨⇨Ⓐ+Ⓑ)

スタート時の立ち位置くらいの間合いからは、リーチのあるゲートオープナー(⇨⇨Ⓐ+Ⓑ)で積極的に先手を取っていこう。中間距離では悩むこと無くこの技を選択していい。直線的な攻撃に見えるが、8WAYRUNに当たることもある。

ブレイドビート(⇨ⒷⒷ)

片方の腕を前に突き出した後、そのままエルボーで追撃する2段技。初段がカウンターヒットすれば、2段目も連続でヒットする強力な技だ。しかし、ガードされてしまうとスキが大きいので、乱用は避けたいところ。

スコーピオンズテイル(⇧Ⓚ)

体を反転させて、その勢いで相手を蹴り上げる中段攻撃。ヒット後は相手を浮かすことができるので、空中コンボも狙える。技を出した後は背向け状態になるが、入力を「⇧Ⓚ」とすれば背向け状態にシフトしない。

まず知るべきは、中間距離(試合開始時の立ち位置くらいの間合い)からの攻撃。オールラウンダーの部類に入るヴォルドは、この間合いから自分のペースに持っていきたい。

この状況からは、リーチのあるゲートオープナー(⇨⇨Ⓐ+Ⓑ)が使いやすい。技の発生がそこそこ早く、リーチも中間距離に適しているからだ。また、ステップで回避する相手に2段目が当たるときがあるのもこの技の強さの一面。この間合いからガードに揺さぶりを掛けたいのであれば、下段攻撃のブレイングキャンサー(⇩Ⓐ+Ⓑ)を使っていこう。

近距離で使っていく技は、通常の立ち回りでも重要になる横斬りのシザースクロウ(ⒶⒶ)。スキが小さく、相手の動きを止めるのに最適な技だ。このほかにけん制で頼りになるのは、発生が早いブレイドビート(⇨ⒷⒷ)の1発止め。相手の攻撃に対してのけん制や、技の発生を活かしてのカウンターヒット狙いなど、近距離では重宝する。

中段攻撃で狙っていきたいのはスコーピオンズテイル(⇧Ⓚ)。ヒット後は相手が浮き、相手に背を向けた状態になるので、マカブールウェッジ(背向け状態で⇨Ⓑ)で追撃できる。

中段の要となるスコーピオンズテイル(⇧Ⓚ)は、空中コンボに持っていけるので強力だ。

ヒット後は背向け状態になるので、マカブールウェッジ(背向け状態で⇨Ⓑ)で追撃を。

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功後は、ラチェットスクリーマー(⇦⇦Ⓚ)が有効。素早くこの技を入力すれば、相手もガードインパクトで返さない限り回避することができないので強力だ。さらに、振り向き状態から出せるジラック(⇩Ⓐ+Ⓚ)→スティアラック(ジラック中⇨⇨)までヒットさせられるため、見返りも大きい。

一方、相手のガードインパクトを読んだ場合は、発生が遅くガードインパクトのスキに決められるウェブワイパー(⇦Ⓐ+Ⓚ)を狙っていこう。

ガードインパクト成功後は、最速入力のラチェットスクリーマーと、発生が遅いガード不能技のウェブワイパーで二択を迫っていこう。

Step Up　特殊な構えを組み込んで、戦術の幅を広げよう

ブリッジ形態のジラック(⇩Ⓐ+Ⓑ)は、かなり特殊な構え。この構えからの攻撃は、相手が足側に居るか、頭側に居るかで大きく変わってくる。

二つのうち有効なのは、相手に頭を向けて構えた状態。ジラックからの移動技である下段攻撃のスティアラック(⇨⇨)と、中段攻撃のラックアプセット(ジラック頭側前方中にⓀ)で二択を迫れる。

ジラックへは、立ち状態から出せるピロリーブレイク(⇦Ⓑ)から移行するのがオススメ。ボタンをホールド入力することにより、相手が頭側に居る状態のジラックになる。攻撃も2段技へと変化し、構えからの攻撃も継続して出していけるので、間髪入れずに攻められるぞ。

本作から、ジラック中は前後の移動のほかに、レバー⬆or⬇で奥と手前にも移動できるようになった。ここからのⒶorⒷ追加入力で出せるランドフィッシュは一見の価値あり。3発共ⒶorⒷで中段と下段を振り分けられる。

まずは頭側のジラックになることが条件。ここから移動技のスティアラックと……、

中段攻撃のラックアプセットでガード方向を揺さぶる。簡単かつ強力な二択の完成だ。

新技のピロリーブレイクは、ボタンをホールド入力にすることでジラックに移行する。

ジラックに移行するとともに攻撃判定も出て、構えからの攻勢を維持することができる。

ゲー事典　ジラック補足：ジラックからの移動技であるスティアラック(⇨⇨)は、構えの足位置に関係無く、リング際で使用するとリングアウトしてしまう危険がある。移動距離が長く、相手にヒットさせた場合も止まらないので、進行方向がリング際の場合は出さないように。このほか、ホールド入力のフラインドタイプ(⇩Ⓐ+Ⓑ)もリングアウトしてしまう危険があるので注意。

基本方針&軸となる技　狙いは体力を一気に奪う投げと、相手を突き落とすリングアウトだ！

アスタロス

生まれ変わった悪の怪力

対戦攻略

強力な「押し」は本作でも健在。リーチのある武器でけん制し、相手の動きを止めたら、鋼の肉体で一気に攻勢に移れ！

Text：アストロ

武器が長い斧だけに、遠距離での闘いを得意とするアスタロス。中間距離から遠距離にかけては、必ず主導権を握りたい。

試合開始時くらいの立ち位置で相手との距離も若干離れている、いわゆる中間距離での戦術について説明しよう。この状況で有効な技は、発生が早く、リーチもある横斬りのムクスーザ(⇦Ⓐ)。8WAYRUNで移動する相手にもヒットさせることができ、ガードされても多少不利な程度なので、攻めを維持できる優れた技となっている。

このほかに、突進力のあるテュディアルファルト(⇨Ⓐ+Ⓑ)も有効。技の発生は早くないが、技自体に突進力があるので、相手の攻撃が当たらない間合いから出していこう。

上記の技だけでは大きなダメージ源に結び付かないので、近距離での攻防も必要になる。ここで重要なのは、相手との間合いを一気に詰められるスルバルト(⇨⇨Ⓚ)。ヒット後は相手がダウンし、起き上がりを攻められるので有利な状況になる。相手に近付いて、投げ技のトゥルサルス(Ⓑ+Ⓖ⬅)と、中段攻撃で技の発生が早いヴィメル(⇦Ⓑ)で二択を仕掛けよう。どちらも近距離では欠かせない技なので、覚えておくこと。

ムクスーザ(⇦Ⓐ)

斧を平行にして、真横に振る上段攻撃。発生が早く、カウンターヒットでダウンを奪うことができる。

また、リーチがある上に横斬りとなっているので、中間距離から出すことにより8WAYRUNで移動する相手に対しても有効だ。この「中間距離」の目安は、試合開始時の立ち位置くらいの間合い。これぐらいの間合いで使っていけば、強力なけん制となる。

スルバルト(⇨⇨Ⓚ)

アスタロスの代名詞ともいえる技。特に、中距離～近距離にかけてはかなり重宝する。ヒット後はダウンを奪うことができ、ガードされても大きなスキは無いので、使いやすい技となっている。また、ほかの技に比べてリングアウトさせやすい。従って、リング際では絶大なプレッシャーを相手にかけられる。なお、しゃがみ状態から「⇦Ⓚ」と入力しても出せるぞ。

ヴィメル(⇦Ⓑ)

アスタロスが持つ中段攻撃の中で最も出が早い技で、近距離戦で欠かせない技の一つ。ガードされてもスキが小さく、カウンターヒットでダウンを奪える。また、ダウンしている相手にもヒットするため、起き上がりを攻めるときにも非常に重宝する技だ。入力時にボタンをホールドすることにより、ノーマルヒットでダウンを奪えて、ガードされれば有利な状況になる。

相手を空中に投げ飛ばす投げ技であるトゥルサルス(Ⓑ+Ⓖ⬅)を決めた後は……、

ムズールヴィシア(⬆or⬇Ⓑ)で追い打ちすることが可能。与えるダメージも大きいぞ。

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功後は、大ダメージを狙える投げ技のメルファディア(Ⓑ+Ⓖ⬅)を狙っていきたい。しかし、前作ではガードインパクト不能技だったが、本作では可能となっている。つまり、相手のガードインパクトも警戒しなくてはならない。

そこで、裏の選択肢としてスルバルト(⇨⇨Ⓚ)を狙っていこう。この技はホールド入力することで技の発生を遅らせられるので、相手のガードインパクトのタイミングとずらして攻撃することができる。

狙いはメルファディアだが、相手にガードインパクトで返される恐れもある。そこで、スルバルトのホールドでタイミングをずらそう。

Step Up　真の目的は威力の高い投げ技を決めることにある

押しが強いアスタロスだけに、相手のガードは固くなるというもの。そこで、投げ技を多く取り入れてダメージアップを図りたい。しかし、使用頻度の高いメルファディア(Ⓑ+Ⓖ⬅)は、最優先の投げ抜け対象になってしまう。よって、この投げだけにこだわらない「投げの割り振り」も頭に入れなくてはいけない。

そこで使うべき投げが、もう一つのコマンド投げであるトゥルサロス(Ⓑ+Ⓖ➡)。メルファディアの抜けコマンドはⒷだが、トゥルサロスの抜けコマンドはⒶ。また、ダメージこそメルファディアより少ないが、投げを決めた後は相手が目の前でダウンする状況になる。つまり、そこから起き攻めに移行できるのだ。

起き攻めでは、間髪入れずに二択を仕掛けていく。ダウン中の相手にもヒットする中段攻撃のヴィメル(⇦Ⓑ)と、再度投げを狙う二択が超強力だ。相手が反撃しようものなら、ヴィメルがカウンターヒットして再びダウンを奪うことができ、相手がガードを固めた場合には、再び投げを決めてダウンさせ、同じく二択にループさせることができる。

ときにはトゥルサロス(Ⓑ+Ⓖ➡)に投げを代えて、投げ抜けの的をずらそう。

トゥルサロス(Ⓑ+Ⓖ➡)を決めた後は、相手が目の前でダウンするので……、

再び投げ技とヴィメル(⇦Ⓑ)による超強力な二択を相手に仕掛けられるようになる。

ゲー事典　**スルバルト補足**：スルバルトは通常の入力のほかに、しゃがみ状態からの⇦Ⓚと8WAYRUNからの⬇or⬆Ⓚでも出すことができる。従って、相手との距離が離れている場合には、走り中に素早く⬇or⬆と入力してⓀを押せば、走り状態から瞬時に出すことが可能。この入力方法を利用して、多少離れた間合いから下段攻撃である走り中Ⓚとの二択を仕掛けられる。

壁に近い場所で、壁やられ発生条件を満たす技がヒット。

壁にたたき付けられる。このときは完全に無防備な状態。

一定時間後ずり落ち始める。この瞬間から受け身可能だが、着地までガードできない。

着地後はガード可能となる。ここでまた浮かせ技をくらうと、再度壁やられに。

受け身を取らなかったら通常のダウン状態となる。ダウン受け身も可能だ。

壁に当てれば大ダメージを与えるチャンス！

壁システム

本作から加わった新要素である「壁」。そのシステムをいち早く理解し、ライバルと差を付けよう。

壁やられの仕組み

壁やられを誘発するには、浮かせ技（もしくはふっ飛ばし技）を壁際でヒットさせることが必要（詳細は下カコミ）。その際、壁との距離がかなり近くないと壁やられにはならない。従って、お互いフィールド端に追い詰められることを8WAYRUNで未然に回避する対戦中では、壁やられを狙って誘発することはなかなか難しいのが実状だ。

壁やられからの受け身には、横転受け身（壁やられ中⇧or⇩）と前転受け身（壁やられ中⇨）の二つが存在する。前者は軸をズラしながら着地するので、不安定ながら縦斬りを回避することが可能。後者は横転受け身に比べて着地が早く、着地したときの姿勢も低くなるといった具合だ。そして、受け身を取らなかった場合は、地面までずり落ちた後に通常のダウン状態となる。

壁やられ状態にされたときの対処法としては、今のところ最速の横転受け身が有力。軸をずらして、なるべく相手の追い打ちを回避しやすい状況を作るのだ。運良く追い打ちをかわすことができたら、逆に攻め込むチャンスとなる。受け身を取った後は、着地時の二択も警戒しておこう。

壁やられ発生のポイント

- 大きく吹き飛ばす技（浮かせ技など）をヒットさせ、その軌道が壁に遮られたときに発生
- 空中制御できない状態であることが条件
- 技やヒット状況によっては、壁やられにならないときもある

壁やられを誘発したら、ダメージの大きい技を1発決めるのが基本。

追い打ちに横斬りを使うと、タイミングが遅れても受け身に対応できる。

NEWS SCN（SOUL CALIBUR NETWORK）堂々の旗揚げ!!

この度、関西近郊に店舗を持つチャレンジャーグループとキャリバープレイヤー有志の手によって、「SCN（ソウルキャリバー ネットワーク）」なる団体が発足した（発足記念の大会も！→下記参照）。主な活動はプレイヤー交流の場の提供、大会の運営及び開催の補助、これからプレイを始める人のためのきっかけ作りなど。全国規模でソウルキャリバーを楽しむイベントを企画していくようなので、参加店舗も募集しているとのこと。店長さん、右の申し込み要項を書いて、SCNまでぜひ！

SCN申し込み記入要項

- 登録名称（店名など）＆代表者名
- 住所＆連絡先（TEL / Eメール）
- 最寄り駅からの行き方
- 設置状況
- HPアドレス（あれば）
- コメント（SCNにやってほしいこと期待していることなど）

あて先
SCN代表：松井 力
scn@challenger-am.com

第1回 ソウルキャリバーII チャレンジャーチャンピオンシップ

「ソウルキャリバーII」を通し、対戦コミュニケーションを確立するのが目的。チャレンジャーグループ7店舗による共同大会です。下の各店舗で予選を行ない、勝ち抜いた上位3名＋最終予選3名の合計24名で本戦大会を行ないます。本戦試合の内容はホームページで動画公開されます。

- 予選参加定員：なし
- 参加費：無料
- 大会形式：トーナメント戦（上位リーグ戦の場合あり）
- 参加方法：各店舗スタッフまで大会受け付けをしてください。

※最終締切は各店当日の開始1時間前まで

開催日時	開催店舗	住所	電話番号	担当者
7/14（日）16時	ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井
7/20（土）16時	追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	0726-43-4444	三島
7/21（日）16時	関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	坂本
7/28（日）16時半	アバパ天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	06-6357-6677	新明
8/04（日）17時	土居店	大阪府守口市土居町8-11	06-6994-7476	野間
8/11（日）18時	三ノ宮店	兵庫県神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F	078-393-0388	山下
8/18（日）15時	京橋キャロット店	大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19	06-6358-1585	田中
8/25（日）※	ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井

※……最終予選：13時〜　本戦：17時〜

当コーナーの記念すべきイラスト投稿第1号！今後ともごひいきに（群馬県 ヨウタさん）

発売日が微妙に延びてたりするわけで……

じめじめする季節、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　本来この本が出る頃には全国のゲーセンに「ソウルキャリバーII」が出回っているはずだったのですが、ちょっと遅れてしまいましたね。さすがに、まだゲームが発売されていないだけに、このコーナーへの投稿数も少ないです……。これから、これから。

話は変わって、今月号で公開された「コンクエストモード」が非常に面白そうですね。このコーナーでも次号から“編集部の戦況はこんな感じ”とかお伝えしていこうかな、と思ったりしてます。請うご期待ってことで一つ。

募集要項

当コーナーではキャリバープレイヤーの皆さんからのお便り、感想、ご意見、質問など、とにかく何でもお待ちしています。もちろん、イラスト投稿なども受け付けていますので、ぜひ送ってみてください！

送り先はこちら！

〒154−8528
東京都世田谷区若林1−18−10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「聖★キャリっ子学院 係」
E-mail：sc2@arcadiamagazine.com

壁やられの補足：壁やられ後にずり落ちてくるときは空中判定で、技をくらった後は空中制御できる状態となる。これは壁受け身を取ったときも同じで、着地してガードができるようになるまでは無防備な状態が続く。結局、壁やられが発生した時点で追い打ちは確定してしまうので、コンボ後の対応に集中しよう。

話題の新感覚アクションゲームが登場！

出撃！戦国革命

シュツゲキセンゴクカクメイ

■出撃！戦国革命
■メーカー：コナミ
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2002年7月中旬
■使用基板：—

世は下克上。プレーヤーは戦国時代の武将となって、日本全国にひしめく城を攻め落とすのだ。e-AMUSEMENTによる全国店舗間ネットワークが、アクションゲームの新時代を切り拓く。

Text：C.LAN

さまざまなスタイルで楽しめる本格和風アクション

これまでAOUショーやロケテストなどでも話題になっていた、コナミの新感覚アクション『出撃！戦国革命』（以下『戦国革命』）が7月中旬からついに出荷されることになった。本作は現在大好評を博している『麻雀格闘倶楽部』と同様にe-AMUSEMENT対応で、店舗内はもちろん、店舗間でプレイフィールドを共有することができる。プレイヤーは四つある党のいずれかに属し、その勢力を広げていくのが大まかなゲームの目的となる。紹介第1回目となる今回は、操作方法などプレイするために必要な情報に加えて『戦国革命』ならではの魅力をお伝えしたい。

実際のゲーム内容は至ってシンプル。攻撃とダッシュ、アイテムを使い分け、群がる敵を殲滅し、城の最上階にある“玉”を目指す王道アクションだ。

城内にはさまざまな仕掛けが用意され、中ボス、ボスクラスの敵も登場する。プレーヤーキャラは戦闘を重ねるとライフ上限が増えたり、武器が成長する。こうしたデータは、もちろんエントリーカードを使用することで次回以降のプレイにも反映される。日本地図をかたどったマップには多くの城がひしめいており、末永く遊べることは間違い無い。昔ながらのアクションゲーマーにもオススメの作品だ。

敵の動きやセリフも凝っている。カード使用はお金（ゲーム内で取得）が必要だがその効果は絶大。

ダッシュを使えば高速移動が可能。わずかに攻撃力もある。使いこなせば迅速に立ち回れるぞ。

2種類の硬貨が使用可能 新しいクレジット方式

[illegible]

プレイヤーデータはエントリーカードで一括管理

『戦国革命』のデータ管理は、既におなじみのエントリーカードで行なわれる。1枚200円で購入後キャラクターを作成すれば、設置店舗ならどこででも、いつまででも遊ぶことが可能だ。ただし60日間に1回もアクセスがないと、そのカードは無効になってしまうので注意しよう。

e-AMUSEMENTが構築する店舗間ネットワークの世界

城には支配者の名前と党が表示されている。もし攻め落とすことができれば、党員全体がその場所を通って先に進むことができるようになる。拠点となる場所を押さえるべし。

同じ城を攻めるプレーヤーがいれば、会話することができる。レバー上下で選択し、攻撃ボタンで表示できるぞ。バリエーションはかなりの数に上るので、意思疎通も可能なのだ。

『戦国革命』はe-AMUSEMENTに対応し、異なる店舗間で一つのマップを巡って陣取り合戦を繰り広げることができる。

プレーヤーキャラを作成・登録すると、全4種ある党のどれかに属することになり、店舗内外を問わず、その党の勢力を伸ばすため城を攻略することになる。なお、党は店舗側で設定可能で、サテライトすべてを同じ党にしたり、サテライト別に党を決めることができるようになっている。また、偶然同じ城に攻めるプレーヤーがほかに居た場合は、戦闘前にちょっとしたチャットを楽しむことができる。セリフは既存のものから選ぶことしかできないが、数十種類ものセリフや顔文字が用意されているので、会話を行なうことは十分に可能だ。何人で攻めても城内の攻略は基本的に一人で行なうことになるが、同士が居ると分かるだけでもモチベーションは大幅に上がることだろう。

『麻雀格闘倶楽部』、『戦国革命』に続き、今後もコナミのe-AMUSEMENT対応作品はどんどん増えていくという。店舗間ネットワーク、インターネットやiモードによるアクセスの利便性は、どんなアーケードゲームを生み出していくのだろうか。

ゲー事典 3種類ある武器の選択は、刀、槍、弓の各武器チェンジアイテムで行なう。同じものを続けて取る、または専用のパワーアップアイテムを取ればゲージが1増加し、5ゲージでレベルアップする。なお、ダメージを受けるとゲージが1減少してしまうので注意されたし。レベルは現状3まで確認できたが、それを超える伝説の武器（パワーアップ）も存在するらしい。

基本操作とゲームを始めるまで

プレーヤーキャラの操作は1レバー+2ボタンが基本となるが、コンパネの上部には壱〜四の数字が刻まれた四角いボタンがある。これはカードスロットと呼ばれ、攻(攻撃)・防(防御)・具(その他)の3属性のカードを収めておく場所で、カードを入手すると自動的に該当するスロットに収納される。カードスロットボタンでカードが待機状態になり、同じボタンを押せばめくることができる。使用は2ボタン同時押しだ。

スタートボタンもライフ回復に使用するので、正確には7ボタン仕様なのだ。

最後にランダムで男女……

次にプレイヤーキャラ……

戦国センサーで指紋を登録。指を離さないよう注意しよう。

まずは名前を4文字以内で入力。カタカナも……

ライフ初期値は……1クレジットを消費で……るのは10。……問、画面全体の敵にダメージ……る。

カード使用にはゲーム内の賞金(お金)が必要。カードスロットのストックは10枚。余りは賞金になる。

ゲームの目的

「戦国革命」のゲームモードは二つ。はじめに選べるのは"立志編"のみで、これはオフラインの1P専用モード。"立志編"の最初の3ステージは練習ステージで、うち2ステージはゲームオーバーになることがないので、まずはここで基本ルールを学ぼう。"立志編"で練習後にステージクリアすることで、晴れて日本全国での陣取り合戦"天下飛翔編"をプレイできるぞ。城は複数のフロアで構成され、最上階の一番奥に設置されている"まが玉"を取ればクリア。前述の亡霊の存在があるため、素早い探索が重要。

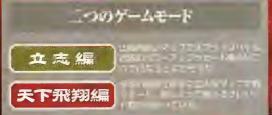
敵を倒してカードや硬貨を集めながら、最上階を目指して探索

まずは城を選ぶ。慣れないうちは難易度が低い城を選ぼう

多彩なアイテムを使いこなせ

刀	近距離しか攻撃できないが、攻撃範囲が広く、振りも早い。これをメインに使うといい。
槍	出は遅いがリーチが長い。パワーアップするとコンビネーションで周囲を薙ぎ払える。
弓	遠距離から攻撃できるのが強み。威力は低めだが、パワーアップすれば2本撃てるぞ。

武器は上記の3種類。同じ武器アイテムを取るか、POWアイテムでパワーアップする。

三つの属性に分類されるカードには多くの種類がある。中にはレアなカードもあるのだ。

まさ兄のぶった斬り!!

基本ルールは分かりやすいので万人にオススメ! 上達した分のプレーヤーの腕前も確実に反映されるので、単にお金をつぎ込んだもん勝ちでないところも○。オンラインモードのグルーヴ感がどの程度あるのかが未知数。期待作!

高速でプレイヤーを追尾し、触ると大ダメージを受けてしまう亡霊は実に厄介な敵。本文中でも少し触れたが、クレジット消費によるライフ回復でこの敵を追い払える。ライフ満タンのときは当然使えないので、ある程度減っても小まめに回復せずに進むのがいいと思われる。亡霊はすぐに出現するので、よほど効率よく戦わない限り敵を全滅させる余裕はないぞ。

Go with the Wind

業務用ネットワークゲームとレースゲームの新しい融合形態

BATTLE GEAR 3

あの峠レースゲームの名作が、2年ぶりにアーケードに帰ってきた！　それをつなぐネットワークシステム「NESYS」の実力はいかに!?

タイトーが提示するネットワークのかたち

冒頭記事にもあるように、あの「バトルギア」シリーズ最新作が開発中であることが明らかになった。しかも、最新ネットワークシステム「NESYS」を使ったゲームとしての登場である。

今回は、その名の通り「KEY型ID認証装置」が「カギ」となるようだ。このカギを使うことで、自動的にネットワークのランキング争いに参加できるようになるらしい。開発の森山氏によると、ちゃんと筐体にカギ穴があり、そこに挿してヒネることでエンジンがかかる仕様になるとのこと。

また気になるのが、カギに振られているナンバー。単に認識装置としてだけでなく、この数字を使ってプレイヤーが参加できるシステムも検討されているようだ。

「バトルギア」特有のゴーストカー（ハイスコアカー）の扱いはどうなるのか、ハイスコアシステムはどのような形が採用されるのかなど、興味はつきない。今後も最新情報は逐次お伝えするので、期待して待っていてほしい。

「バトルギア3」公式HPも開設！
http://www.battlegear.net

実車仕様ゲームの先駆者として最先端のゴッコ遊びを

特別コラム
本誌編集長
猿渡 雅史

昔のドライブゲームはレースジャンルを除き、架空の車を操る事が一般的だった。

しかし、96年にタイトーが発表した「サイドバイサイド」は、一般市販車を起用する事で業界に一石を投じ、一躍脚光を浴びる事となった。そして、その「実車」「峠」「ドリフト走行」というテーマを継承、進化形として出現したのが「バトルギア」なのだ。

昨今は、有名コミックを題材にした実車型ドライブゲームが人気を博するが、この「バトルギア」シリーズは一線を画する。特別チューンの夢の車ではない「一般市販車」という制限。プレイヤーの自由度を追及するために、版権に縛られる事をあえて拒否したともいえるのだ。峠道でNSXを駆るのも自由だし、湾岸線を86で挑むのも自由（「バトルギア2」に湾岸線は無いが）。現実にはそうしたシチュエーションも十分ありえる。だからこそ自由に遊べる「器」として機能できる。

今作は、そうした広く峠系走り屋ゴッコを楽しみたいプレイヤーが遊べる器として、さらなる進化が期待される。

バトルギア：1999年に第一作が発売されたレースゲーム。峠を舞台にし、実車感覚を重視したゲーム性が人気を呼んだ。ゲーメストと共に行った「バトルギア侍」のキャンペーンや、インターネットを利用したランキングも好評で、全国で熾烈なハイスコア争いが行われた。2000年には第二作が登場。

シューティングの主役は弾幕！ そんなワケねぇ！ 主役は自分(プレイヤー)だ!!!

XIISTAG

『Gストリーム G2020』の開発陣が満を持して贈る期待の新作シューティング。バリバリ撃て！ ガチャガチャ振れ！ 敵を壊しまくる楽しさを思い知れ!!

Text：閃屋

トゥエルブスタッグ
■メーカー：トライアングル・サービス／タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2(3)ボタン
■発売日：2002年7月
■使用基板：TAITO G NET

最大得点倍率12倍の期待と興奮

本作は前方に出るショット、横方向へのサイドアタック、後方へのバックファイアアタックといった3種類の武器を使い分けて攻撃できる。サイドアタックと、バックファイアアタックで敵を破壊した場合は、得点に倍率が掛かり、一定時間内に続けて敵機を破壊すると最大12倍まで上がる。

サイドアタックレベル2はかなり威力が高く、敵を貫通するので、使いどころを考えれば楽に進めるポイントも多そうだ。

操作の説明

レバーを横に入れ、逆方向に素早く入れるとサイドアタック。

Ⅰ SHOT -行く手を切り開け！-

前方に出るショットは、パワーアップアイテムを取ることで5段階までパワーアップする。サイドアタックやバックファイアアタックを意識して使うのが難しいという人でも、もちろんこのショットだけで進んでいくことが可能だ。

Ⅱ SIDE ATTACK -両サイドはこれでカバー-

レバーを左右に素早く振れば強力な「サイドアタック」を出せる。また、より攻撃力の高い「サイドアタックレベル2」は右か左にレバーを入れてから、反対方向にレバーをコンコンと2度入れれば出せる。

メインショット、サイドアタック、バックファイアアタック、すべてを駆使して敵を破壊しろ!!

Ⅲ BACK FIRE ATTACK -背後の敵をたたけ!!-

自機の排気炎(バックファイア)で、敵にダメージを与えられる。バックファイアアタックは常に出ているので、画面下から現れるザコ敵なら、真下からぶつかってきても破壊してくれる。ただし、その威力はサイドアタックより弱い。

Ⅳ BARRIER -窮地はこれで緊急回避-

ボタンを押した座標を中心に、一定時間広範囲のバリアフィールド(以下バリア)を作り出す。自機はバリア内にいれば無敵。また、バリアには攻撃力があり、接触した敵にダメージを与える。さらに敵弾がバリアに触れると得点に変わる特性もある。

Ⅴ SCORE LAP -自分の腕を思い知れ-

レースゲームのタイムラップのように、ステージ内の特定の箇所でトッププレイヤーとのスコア差が表示される。ゲーム中、カウントダウンが始まり、カウント0の時点で表示される。

DEVELOPER'S MESSAGE

ゲーム開発に携わるようになったのは、シューティングゲームを夢中で遊んでいたころ「作る側も楽しそうだ」と思ったことがきっかけでした。そんな私が最近のシューティングゲーム事情を見ていて、ここは自分が頑張らなければ！」と、思い「XIISTAG」の開発は始まりました。たった三人、短い時間、良いものを作ろうと思考錯誤の毎日でした。ゲームセンターで見かけたらぜひ遊んでみてください。我々の気持ちが少しでも伝われば幸いです。

トライアングル・サービス　藤野

ゲー事典 本作の敵弾は、写真を見てもらえば分かる通り、そうそう圧倒されるような弾量ではない。最近のシューティングゲームにありがちな弾幕避けに食傷気味のアナタ！　これをやらずして何をやるというのだね!!　敵のパターンを覚えて、サイドアタックやバックファイアアタックを駆使して得点倍率を12倍まで膨らませ、稼ぎまくる快感を味わうべし。

星から星へ、飛んでレスキュー☆

STAR TRIGON™
スタートリゴン

© (株)ナムコ

STORY
ここは宇宙。地球上に平和を守るドリラーが居るように、この宇宙にも平和を守り、人々が安全に暮らせるように日々活躍してる宇宙救助のスペシャリストがいる。
それが彼ら『スタートリゴン隊』なのだ！
新米隊員ホシ・ワタルとビッグバン・宙太は、地球から研修でやってきたホリ・ススムと一緒に、今日もパトロールを終えようとしていた。
[illegible]に緊急SOS通信が！　宇宙人の円盤が事故で大破、乗り組み員[illegible]空間を漂流している!!　スタートリゴン隊の装備『トリゴンネ[illegible]小惑星の間に三角形のネットを張って、宇宙人たちを全員

ミスタードリラー宇宙編!?　よりシンプルな操作で、熱くさせてくれるドキドキアクションゲーム登場。

Text：閃屋

スタートリゴン	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	アクションパズル
■操作方法	1ボタン
■発 売 日	7月中旬
■使用基板	SYSTEM10

レバー無し1ボタン！ カンタン操作で宇宙のように奥が深いんだ！

星から星へと移動して、三角ネットを張って宇宙人を救助しよう。星に着地している間は、外周をくるくる回っている。飛びたい方向を向いたときに、ボタンを押して飛び立たせよう。飛んでいった先に星があれば着地成功、星と星との間にはラインが引かれる。ライン三本でうまく三角形にネットを張って、宇宙人を囲めば救出できるのだ。

星の無い方向にジャンプしてしまうと、宇宙の果てに飛んでいってミスになるので気を付けて！　とはいっても、大抵のステージは周囲をバリアが囲んでいるので、1回はバリアが弾き返してくれる。また、徐々に減っていくエアの残量にも気を配ろう。エアがゼロになるとミスとなるので、たまに地表に出現する酸素アイテムを回収して、酸素を補給しよう。

星と星をジャンプしてラインを引き、三角形ネットを作って宇宙人を囲んで救出しよう。全員救出でステージクリア！

スタートリゴンのルールだよ

星から星へジャンプ
キャラが、飛び移りたい星の方向を向いたときにうまくジャンプ！

宇宙人を囲んで救出
宇宙人を取り囲むように三角ネットを作れれば救出できる。

三角ネットを重ねてUFO救出
救出に時間かかかる宇宙船は、複数の三角で囲めば救助スピードアップ。

星や壁の無い空間にジャンプして画面外に出てしまうと、ミスとなる。

黄色い線は、あらかじめ引かれた補助線。これを利用しない手はない！

IMPRESSION

パッチー（宇宙猫）

ゲー事典　酸素アイテムのほかにも、スピードのアップダウンや三角ネットパワーアップなど、いくつかのアイテムがあるぞ。キャラごとの特性はスピードに関係している。スピードは三角ネットを作った数で上昇するが、最もスタンダードなワタル、スピードが途中から急上昇する宙太、最初から速いが変化が少ないススムと差別化されている。ボタンを押す一瞬にかけろ！

君はもう手に入れたか！ 究極のGGXX攻略本を！
●石渡氏描き下ろし表紙&
キャラクターイラスト
●対戦、対CPU戦徹底攻略
●ゲームシステム完全解析
●フレーム数値もフォロー
した完全データ集
●秘蔵！ 設定原画集
●開発者ロングインタビュー
etc...
圧倒的ボリュームを満喫せよ!!
お待たせしました！ GGXXムック大絶賛発売中です。とにかく対戦でモリモリ連勝したい人、ギルティキャラ大好きな人、ギルティの世界観に魅せられた人、すべてのニーズに完全にお応えすることのできる、まさにGGXX攻略本の決定版！ まずは手にとって、この本の完成度に驚いてください。
さらに今回は特別付録として、アルカディアオリジナルポストカードが20枚も付いてくる。これは買わないと後悔すること必至！ 今すぐ本屋さんにダッシュだ！
特別付録
アルカディアオリジナル
ポストカード20枚セット！
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.9
ギルティギア イグゼクス
ーザ・ミッドナイトカーニバルー
バースト エンサイクロペディア
大絶賛発売中！
定価1,380円+税
©Sammy 2002 ©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。
●通信販売のお問い合わせ先：電話(03)5351-8202 http://www.ascii-store.com/
ARCADIAMAGAZINE.com http://www.arcadiamagazine.com/
enterbrain
株式会社エンターブレイン

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

セガプライベートショー開催！
『バーチャファイター4エボリューション』が初お披露目！

バーチャプレイヤーにとって、歴史的記念日になったであろう、2002年6月11日(火)。

この日、大田区産業プラザPiOにて、セガのプライベートショーが開催された。この場で『バーチャファイター4』の新バージョン『バーチャファイター4 エボリューション』が発表されたのだ！ この詳しい内容は、本誌8ページからのリポート記事を読んでもらうとして、ここでは、そのほかのタイトルをフォローしておこう。

映像だけでの出展だったが、SEGA-AM2の最新作は『バーチャファイター4 エボリューション』だけではなかった！ その名も『MJ』。これは本格的な四人打ち麻雀で、「VF.NET」で培ったノウハウを活かして制作された、ネットワークコンテンツ「MJ.NET」を介すことで、さまざまな付加要素も持ち合わせているのだ。詳報は、次号を待っていてほしい。

このほかに、発売間近の『ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(ヒットメーカー)』、『ソウルサーファー(セガ・ロッソ)』、『ムサピィのチョコマーカー(エコールソフトウェア)』なども出展されていた。

また、メダルでは現行の『スターホース』でも十分人気があるのだが、早くもその新作、『スターホース 2002』が出展されており、オペレーターたちの目を引いていた。

今回プライベートショーで発表されたどのタイトルも、情報が入り次第本誌で紹介していく予定だ。

続報を楽しみに待っていてほしい！

夏の定番となるか？ 『ソウルサーファー』

どんなゲームに仕上がるか？ 『MJ』

今回は、勝ちポーズもアイテムのようにセレクトできる！

よりマニアックになった！ 『スターホース2002』

彩京が株式会社クロスノーツと合併

彩京シューティング、麻雀の今後は？

クロスノーツURL
http://www.x-nauts.com/
©2000 X-nauts・PSYKYO

さて、5月31日、あの『ストライカーズ1945』『対戦ホットギミック』の彩京が、株式会社クロスノーツと合併し、新会社クロスノーツ（彩京事業部）になるとのニュースが入った。クロスノーツは「うみにん」やネット関係の仕事をメインにしている会社だ。今後、彩京のアーケードゲームはどうなるのだろう？　彩京名物男、山田課長さんに話を聞いてみた。「両社は、かねてより業務提携を進めておりましたので、今回の合併によって業務内容に大きな変更が出ることはありません。互いが持つノウハウを融合して、ゲーム分野においても新たなシナジーが期待できると思います。ゲームは家庭用・業務用ともに開発を続けますので、今後の彩京にご期待下さい」とのこと。

というわけで、彩京のアーケードゲームは今後も継続して開発していくことが分かった。とりあえずは『G-TASTE』をレッツプレイでごわす。

ソウルサーファーイベント

7/19　渋谷クラブエイジア

『波侍』を押しのけて世界初のアーケード版サーフィンゲームの座を獲得した『ソウルサーファー』。その発売を記念したお披露目イベントが、7月19日に渋谷のクラブエイジアで行われることとなった。

当日は、監修の小川直久氏をはじめ、トップサーファが集まり、有名DJとコラボレートする予定らしいぞ。

ロケテストも好評だった「ソウルサーファー」。この爽快感が良い。

■イベント	SOUL SURFER presents SPLASH MOUNTAIN
■日時	7月19日23時〜
■場所	club asia　東京都渋谷区円山街1-8
■お問い合わせ	（株）カルチャーエイジア スプラッシュマウンテン事務局　担当：榎本 TEL：03-5488-2551

アドアーズ、ゲーム場HP開設！

http://www.gamefantasia.jp/

首都圏を中心にゲームセンターを運営しているアドアーズが、ゲームセンター専用のホームページを開設した。その名も「GAMEFANTASIA.JP」。これまで「ゲームファンタジア」であった直営店は、今後「アドアーズ」に改名していくことが発表されているが、「まずは親しみのある名前を掲げ、今後は『アドアーズ』の名前を浸透させていく」というものらしい。

内容は、61店ある店舗の紹介や、「メダルメンバーズカード」会員システムの紹介、イベントの情報など。更新は常に行われ、メダルメンバー専用のコンテンツも予定されているそうなので、近所にお店がある人は、アクセスしてみよう！

皆になじみのある「ゲームファンタジア」がHPのタイトルになっている。

ハウス・オブ・ザ・デッド映画化

中川社長、ふくよかなゾンビに

あの人気ガンシューティングゲーム『ハウス・オブ・ザ・デッド』の映画版と、第三作目が制作中であることが明らかになった。現状はX-BOX版の情報のみだが、アーケードでも発売の期待が高まるところだ。また、『HOD』の映画はカナダで撮影中で、ワウ社長の中川さんも、ゾンビ役で出演したらしいぞ。

メイク中のワウ中川社長。使用前。

使用後。気合いの入ったゾンビっぷりだ。

モンスターゲートがゲームボーイアドバンスで登場！

ゲームセンターで大人気のメダルRPG『モンスターゲート』が何とゲームボーイアドバンス（以下GBA）で発売される。

もちろんハンパな作りはしてないぞ。ゲーム内容は元祖『モンスターゲート』の完全再現といっていい。それだけではなくGBAならではの新モードが追加されているのだ!!　一人でやり込んでみるのも良し、友達と通信して遊ぶも良しの出来だ！

2002年の7月4日発売予定
本体価格4,800円

GBAオリジナル要素も気になるがタイトル画面、ダンジョンの再現度を見よ！

怒首領蜂大往生スコトラ
スコアトライアル絶賛開催中！

攻略記事内でも告知している、『怒首領蜂大往生』のスコトラを開催。優勝商品の基板をはじめ、部門賞なども用意される。参加希望の君、下の申込用紙に必要事項を記入の上、ハガキに貼付して、

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「怒首領蜂大往生スコアトライアル」係　まで送ってくれ！

怒首領蜂大往生スコアトライアル申込用紙

申込スコア（右づめで記入）

使用機体／強化タイプ

タイプ-　　　／　　　　強化

スコアネーム　　　　ステージ数（全面クリアの場合はALLと記入）

ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入して下さい。印がない場合は申請は無効となります。）

店名

住所

電話　（　　）

責任者名　　　　印

上記スコアを記録したことを証明します

フリガナ		年令	性別	血液型
氏　名			男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住　所	〒□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
Eメールアドレス		備考		

「3D格闘ツクール2」登場!!
自分ごのみの3D格闘、作っとく!?

さまざまなジャンルのゲームを、自分の好みで手軽に作れる……そんなコンセプトのツクールシリーズ最新作が、この「3D格闘ツクール2」。

前作PS版から4年、満を持して登場の本作は、プログラミングなどの専門知識を必要とせずに、キャラクター作成（外見、コスチューム、流派など）から技のモーション、技性能、コンビネーションなどを設定できる。「自分のオリジナルキャラは作りたいけど、モーションを考えるのはちょっと……」という人も、あらかじめ用意されている600個以上のモーションから選ぶこともでき（もちろん、それらに改良を加えることも可能）、実に自由度が高く、かつ作りがいのある仕上がりとなっている。

また、自分の作ったキャラデータで、友達の作ったキャラと対戦することも可能。いかに「バレない程度に強い技（立ちⓅの発生が9、とか）を作るか」といった部分が重要になるかも（笑）。

『バーチャ』や『キャリバー』もいいけど、家に友達が遊びに来た際には、この「3D格闘ツクール2」でキャラ自慢大会＆対戦としゃれ込むのはどうかな？　必要以上に盛り上がること請け合いだぞ！

かなり細かい部分まで作り込むことができる。それが魅力ではあるが、モーションを流用することで、手軽に楽しむこともできるのだ。

■タイトル　3D格闘ツクール2
■ジャンル　3D格闘ゲーム作成ソフト
■対応ハード／メディア　プレイステーション2／専用メモリーカード2022KB以上
■発売日　2002年7月25日発売予定
■価格　7,800円（税抜）

てあたりしたいゲームリスト

-6月00日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●2002年6月発売予定のタイトル		
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002	ヒットメーカー/セガ	スポーツ
テクニクビート	アリカ	テクノアクションパズル
ムサピィのチョコマーカー	エコールソフトウェア/セガ	知感パズル
DEMON FRONT	IGS/アルタ	アクション
●2002年7月発売予定のタイトル		
SOUL CALIBUR II	ナムコ	3D格闘
つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ	ナムコ	漫才ツッコミ
スタートリゴン	ナムコ	アクションパズル
出撃！戦国革命	コナミ／コナミマーケティング	アクション
麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦ver.	コナミ／コナミマーケティング	麻雀
SOUL SURFER	セガ・ロッソ/セガ	サーフィン
XIISTAG	トライアングル・サービス／タイトー	シューティング
麻雀旋風	オリエンタルソフト	麻雀
●2002年8月発売予定のタイトル		
VirtuaFighter4 Evolution	SEGA-AM2/セガ	3DCG格闘
beatmania THE FINAL	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
MJ	SEGA-AM2／セガ	麻雀
●2002年8月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
GUITARFREAKS 8thMIX（夏以降）	コナミ/コナミマーケティング	ギターシミュレーション
drummania 7thMIX（夏以降）	コナミ/コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
魔斬－MAZAN－（秋）	ナムコ	剣術
F-ZERO AC（仮 未定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	ドライブ
ワールドサッカーウィニングイレブンアーケードスタイル	コナミ／コナミマーケティング	スポーツ
ナイススマッシュ！〈未定〉	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ
新・豪血寺一族（未定）	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN（未定）	グレフ	シューティング
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
ギャルズパニックS3（未定）	カネコ	麻雀

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

2位 GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

初登場2位は『ギルティギア イグゼクス』。惜しくも初登場1位を逃した感はあるものの、その人気はこれからどこまで続くのか期待される。人気作の続編にありがちな"やっつけ仕事"的な印象が無く、非常に丁寧に作り込まれているのはさすがといえるだろう。

メーカー アークシステムワークス／サミー
ポイント 149.7

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	Virtua Fighter 4<AM2-SEGA/セガ>	162.7
2	初	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	149.7
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	149.7
4	5	VIRTUASTRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	84.6
5	16	G-taste麻雀<彩京>	56.4
6	4	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元：イオリス・ブレッツァソフト/販売元：サンアミューズメント>	45.6
7	6	Power Smash2<ヒットメーカー／セガ>	39.0
8	3	鉄拳4<ナムコ>	34.7
8	8	TETLiS T.A. PLUS<アリカ／彩京>	34.7
8	20	怒首領蜂大往生<ケイブ／AMI>	34.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

2位 太鼓の達人3

初登場2位は『太鼓の達人3』。ライトユーザーを中心に人気を誇る。それゆえに、どこまで「3」であることを意識してプレイされているのかは疑問だが、そんなことはこのゲームには愚問だろう。プレイにいつもギャラリーが付いている様は、この「3」になっても健在。

メーカー ナムコ
ポイント 104.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー／セガ>	111.4
2	初	太鼓の達人3<ナムコ>	104.3
3	13	頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ／セガ>	87.7
4	3	DERBY OWNERS CLUBⅡ<ヒットメーカー／セガ>	82.9
5	16	drummania6thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	75.8
6	4	pop'n music7<コナミ／コナミマーケティング>	71.1
8	8	スリルドライブ2<コナミ／コナミマーケティング>	59.2
7	1	drummania5thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	47.4
9	17	beatmaniaⅡDX7th<コナミ／コナミマーケティング>	45.0
9	19	GUITARFREAKS7<コナミ／コナミマーケティング>	45.0

マスメダルゲームランキング

1位 STAR HORSE 2001

プレーヤーから、絶大な支持を受けている本シリーズ。先日、セガのプライベートショーで続編の『2002』が発表されたが、その発売まで人気を維持できるのだろうか。

メーカー セガ ポイント 184.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	STAR HORSE 2001<セガ>	184.5
2	ROYAL ASCOTⅡ<セガ>	166.1
3	GⅠ LEADING SIRE Ver.3<コナミマーケティング/コナミ>	155.0
4	FORTUNE ORB <コナミマーケティング/コナミ>	88.6
5	MONSTERGATE<コナミマーケティング/コナミ>	73.8

シングルメダルゲームランキング

1位 WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z

シングルメダルゲームのランキングでは頻繁に登場し、非常に息の長い人気機種。ボーナスゲームの存在が、メダルプレイヤーに大人気。ゲームセンターではもはや定番機種か？

メーカー アルゼ ポイント 189.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z<アルゼ>	189.3
2	BLACK DIAMOND<アルゼ>	107.1
3	FANTASIA STATION MG003<アルゼ>	89.3
4	MULTI GAME 8 WAYS BLUE<アルゼ>	67.9
5	MULTI GAME 8 WAYS RED<アルゼ>	64.3

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1−1 パポッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4−23	☎0829-34-3311
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	☎042-527-9399
GAO新小岩	東京都葛飾区西新小岩1-10-9	☎03-3696-5525
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下B1	☎04-7163-9844
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎042-724-1477
ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2−13−9	☎045-313-6435
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎03-3496-5856
ビッグアップル	埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F	☎048-642-3053
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F〜4F	☎0426-48-1288
ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1	☎042-710-0508
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1・2F	☎03-3943-6735
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5−15−7	☎096-362-2711
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

読者が感じた『ゲーセンで起きた良いこと悪いこと』

今月は「ゲーセンで嬉しかったこと、イヤだなと思ったこと」のランキングだ。

まず、大別できることは二つある。ゲーセンという公共の場であることゆえに、嬉しくもありイヤだなと思える。その代表格が、知らない人と友達になれたということ。また、連コインされたり順番を守らなかったりというもの。同様に、プレイを笑うなどというものもあるが、一歩違えば自分のプレイでギャラリーが沸くなどというものもある。

これらは表裏一体であり、人が集う場所ならではの問題だろう。ある意味で永久課題といえるかもしれない。しかし、少なくとも「イヤ」に投票した人、またこれを読んでいる読者諸氏には、何がイヤで何が嬉しいことなのか、理解を深めてほしいものである。自分がされてイヤなことは、人にはしないということが、ゲーセンでの基本だと思ってもらっていいだろう。

「嬉しかった」こと

順位	内容	ポイント
1	知らない人と共通のゲームの話題で話せた・友達になれた	206.2
2	店員さんが親切で接客態度が良い	89.5
3	お金を拾った・クレジットが残っていた	78.7
4	自分が上手くなった	66.5
5	マナーのいい人がいた	59.8
6	自分のプレイでギャラリーが付いた・沸いた	54.5

「イヤだな」と思うこと

順位	内容	ポイント
1	連コインされた、順番を守らない	242.8
2	対戦後のトラブル（筐体をたたかれる・蹴られる、灰皿を投げられる、からまれる、ケンカになる）	166.7
3	メンテナンスの不備	72.5
4	身内による回しプレイ（それを黙認している店）	68.8
5	喫煙行為	43.5
6	人のプレイを見て笑う	39.9

イラスト：塩原パテオ

栃太郎隊長

エスペランサの毛ガニキャッチャーに挑みたい。クーポンで。

ひで隊員

自信満々に倍は遠回りする、隊長のへぼナビゲートは才能ですか？

今回の取材地

群馬県

「前橋市・高崎市」

日本縦断

ゲームセンターマップ

群馬県前橋駅と高崎駅の周辺を大調査！夏休みはアルカディア片手に、上州ゲーセンツアーを敢行だ！

※記事中のデータは、取材を行なった6月上旬の内容によるものです。　情報提供者：群馬県　NAGA君

ビデオゲームファンを大満足させるゲームセンター！

ナムコ プラボ前橋店

●前橋市天川大島町3-3-6
☎027-223-7773
●営業時間：12:00～24:00
（土・日・祝は10:00～24:00）

20代のゲーマーなら30台以上あるレトロゲームにグッとくるハズ。レゲーを知らない世代も、攻略情報をスタッフが教えてくれるので安心。

「VF4」は4セット8台に増設予定。「ソウルキャリバーII」も近日入荷！

ヘッドホン完備のパカパカパッションシリーズ。店長のこだわりだ。

店内はレトロゲームの嵐。メンテナンスも万全に行なわれている。

スタッフより

群馬最強の設置台数を誇るレトロゲーをお楽しみあれ！　水曜の20:00より『VF4』が500円で3時間フリープレイに！

イベント

7/7（日）　16:30より「GGXX」トーナメントバトル
7/14（日）　16:30より　鉄拳4　前橋王決定戦
7/28（日）　15:00より「パカパカパッションSP」ランダム曲・パートバトル

http://www.namco.co.jp/

メダルコーナー近日大改装！

アピナ前橋店

●前橋市荒牧町641
☎027-234-2702
●営業時間：10:00～24:00

品ぞろえに偏りが無く、主要の最新作を入荷する店。落ち着いた環境で各種ゲームの練習ができるぞ。

「頭文字D」の対戦台が大人気。地元群馬の走り屋たちの実力は!?

スタッフより

男子禁制のシール機コーナーでは、凝った貸衣装と小道具が自由に使えます。ぜひご利用下さい。

http://www.apina.org

7/13（予定）、リニューアルオープンイベント!!

アルファ21前橋店

●前橋市国領町2-14-1
前橋サティ2F
☎027-235-2896
●営業時間：10:00～21:00

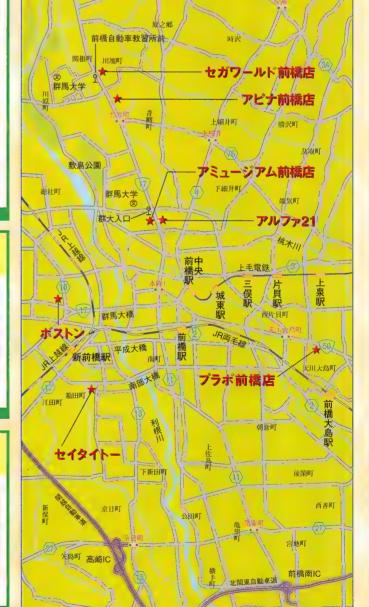
セガの『G-LOC』など、大型筐体のレトロゲームが多い。写真のスペースフライヤーはこの号が出るころにはすでに撤去済。残念！

「G-LOC」の奥ではスペースフライヤーが高速スウィング。シュールだ。

スタッフより

さまざまなお客様に満足いただけるよう、現在店内改装中です。品ぞろえを一新して近日リニューアルオープン！

ゲーセン探検隊的にかなりオススメのプラボ前橋店。レトロゲームもさることながら『ミリオンヒッツ』にマイクが取り付けられていたり、『バストアムーヴ2』が置いてあったり、店長のコラムがバリバリ貼ってあったりと、見どころが満載。次なる野望は群馬県のハイスコア常連掲載店を目指すことだ。群馬のスコアラーはプラボでハイスコアを出してみてはいかが？

アイコン情報
格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店　A アルカディアクーポン加盟店

旧バージョンの音ゲーをリクエスト可能！

アミュージアム前橋店

●前橋市国領町2-200-6
☎027-237-4234
●営業時間：10:00〜24:00

格ゲーと音ゲーに県下の上級者が集まり、大会レベルも高い！　コナミ博物館コーナーでは、ビーマニの旧Ver.をリクエストできる。

スピーカー増設の『ⅡDX』。水、木曜日はナント100円で遊べるぞ！

※6月に「アミュージアム前橋店」に店名が改名されました。

「マジっすよ。『ストⅢ』のレベルは上州一番！」とは店長の談。

イベント
7/6（土）　19:00より ストⅢ3rd 大会
7/13（土）　19:00より K.O.F.2001 大会
7/27（土）　19:00より『GGXX』大会

スタッフより
最新作『GGXX』と『ポップン8』が人気ですが、それ以上に熱いのが『ストⅢ3rd』です。どんなお店か分かりましたね。

セガワールド前橋

●前橋市関根町363
☎027-231-1109
●営業時間：11:00〜24:00
（土・日・祝　10:00〜24:00）

『VF4』の覇王クラスがゴロゴロいる脅威の店。初心者台も、もちろんあるので安心。8月にイベント「お手並み拝見」を開催予定。

週末は群馬の強豪チームが対戦に明け暮れる。修行に行こう！

通産省主催のコンペティションに入賞した折り紙付きの内装だ！

イベント
毎週水曜　20〜22:00
フリープレイ（機種は週替わり）
毎週金曜　「バーチャの日」
4本先取設定

スタッフより
ジャングルをイメージした当店は、皆さまの心を和ませます。マシンも充実!!　ご来店心よりお待ちしております。

アルカディアクーポンで『GGXX』をプレイ！

セイタイトー新前橋

●前橋市小相木558
☎027-255-6830
●営業時間：10:00〜24:00

ターゲットの客層は学生とヤングアダルト。2Fのビデオでは『GGXX』『VF4』が盛況。1Fのプライズは景品の種類が非常に豊富だ。

セイタイトーで人気ナンバーワンなのが、このプチプチマスコット。

『VF4』の後ろには、ギャラリー用の観戦スペースがあるのだ。

スタッフより
豊富な種類のクレーン景品。中でも「THE DOG」「くまのプーさん」が人気です。土日は、先着50名様にポップコーンサービス。

ゲームシティボストン

●前橋市大友町3-7-3
☎027-280-5005
●営業時間：10:00〜24:00

『お祈り大明神』などメダルの最新機種が遊べるボストン。ビデオ、大型筐体のNEWゲームもしっかりそろっているのが嬉しい。

リッチマンの気分が満喫できるメダルコーナー。成人のみ入場可。

『頭文字D』のバトルが、ここでも大ブレイク！

スタッフより
ヤングアダルト層のお客様を対象にした、県内随一の本格的メダルコーナーでお楽しみ下さい。

http:www.h2.dion.ne.jp/˜boston/

モンテカルロ

●高崎市鞘町32
☎027-323-2361
●営業時間：10:00〜24:00

『GGXX』も50円なので、対戦がヒートアップ中！　2D格闘好きが多く、『K.O.F.2001』『'98』をやり込むプレイヤーが集まる。

夏の『'98』全国大会に向けて、群馬の猛者もウォーミングアップ中!?

『ガンダムDX』の4人対戦台では、まだまだ1年戦争が継続中。熱い！

イベント
7/20（土）　17:00より
『GGXX』トーナメント大会

●アクセス
JR両毛線「高崎駅」西口より徒歩10分

スタッフより
2D格闘ゲームの対戦が盛んです。オールドゲームなどもありますので、お近くの方はご来店下さい。

ラーメン屋とゲームセンターが合体!?

エスペランサ高崎

●高崎市飯塚町370-1
☎027-364-8183
●営業時間：11:00〜29:00

ビデオゲーム館は、壁一枚向こうがラーメン屋。店長セレクションのレトロゲームに、アルカディアクーポンでチャレンジしてみよう！

『GGXX』や『ヴァンパイアハンター』の対戦台。クーポンでバトルだ！

奥の音ゲーはバージョンこそ古いがプレイ料金が50円とお得だ。

イベント
7/27（土）
21:00より『GGXX』大会

■アクセス
JR「高崎駅」より、高崎市内循環バス「追分入口」停留場下車徒歩一分

スタッフより
新旧のビデオゲームから選り抜いたタイトルをお楽しみいただけます。お腹が空いたら、テナントのラーメンをどうぞ！

ゲームセンターマップでは皆さまからのゲームセンターロケーション情報を募集しています。宛先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com　です。たくさんの投稿お待ちしています。

1ゲーム目から「あ、面白い」と思えます

お酒を飲みながら、気軽にゲームを楽しめる空間。そんな場所を創り出そうとしている人たちがいた。きっかけはダーツだが、それだけにこだわっているのではなく、大人になってしまったゲーマーたちも集える空間。これも一つのゲームセンターの形だと言っていいだろう。そんなお店が渋谷にオープンした。今回はその『Bee SHIBUYA』店長にお話を伺った。

ら出てきました。

2年以上前からヒットメーカーの人たちはダーツブームがやって来るという事を分かっていたのですが、お店をやろうにも、開発の人間ではお店の運営はできない……。

だったら、お店の運営のプロである我々と一緒にやりましょう！　という話からプランが具現化されていき『Bee SHIBUYA』をオープンするところまでこぎ着けたんです。

── ダーツブームが来ているというところから、場所を渋谷GIGOの5階にした理由は？

酒井　当店がプレオープンしたときに感じたのですが、最初はダーツ好きの人たちが来てくれるけど、別のお店ができるとそのお店に流れていく。新規開拓というよりも、お店同士の既存のお客さんの回し合いに近い感覚だった。そうなると、何のツテもない初心者はかなり入りづらい世界なんです。知る人ぞ知る中で盛り上がっている感じの中、セガとしてはどうするのか？　と、当然考えました。どうせセガがやるのであれば、一等地に出店し、間口を広げ、今ある市場に割り込むのではなく、新しい人を開拓していこう！　ということで渋谷が候補になりました。

今はまだ、ダーツバーのイメージは二軒目・二次会のイメージが強いんです。気軽に手ぶらで遊べるダーツを軽くやって帰るか？　みたいなイメージがある。そして渋谷GIGOの入っているビルには、有名な居酒屋さんが二軒入っているじゃないですか。そだったらの帰りにでもフラリと立ち寄ってもらえるんじゃないか、といった打算もありましたが、見事に当たりました。

── なるほど。そういえば、このお店はダーツの初心者が多いと聞きますが、どれぐらいの割合の方がそうなんですか？

酒井　当店のプレオープンが今年の3月28日から4月27日まででした。何も告知もせずにやっていた時期は、ダーツにハマっている上手い人たちが遊びに来てくれていたのですが、正式にオープンしてからは、一気に初心者が増えましたね。今でも8割以上のお客様が初心者です。

当店で初めてダーツを投げ、ダーツにハマってくれましたね。

── それはもう、狙い通りですか？

酒井　狙い通りですね。

── 早速ですが、酒井店長とは、何者なのかを聞かせて下さい（笑）。

酒井　セガの社員です。新卒で入社してから、4年目なんですが、最初から施設勤務を希望していました。元々は小学校の先生になろうと思っていたのですが、教育実習を行なっているときに、よくほかの先生に「先生遊び過ぎ」って怒られていましたね（苦笑）。

そこで、これは教えるよりも、子供たちと遊んでいく方が面白いな、と思ったんです。

そのような就職先はないものかと探してみたら、セガがあったわけです。総合的なエンターテインメントを提供していて、モノを作る開発会社へも行けるし、施設の運営についてノウハウを学ぶこともできるし、エンドユーザーと接することもできる会社でした。そこで、徹底的に遊びを追求してやろうと思い、入社しました。

── では、そこから『Bee SHIBUYA』の店長になったきっかけは何だったのでしょうか？

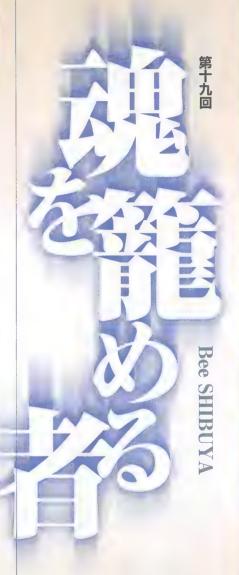
酒井　最初はクラブセガ渋谷店の配属になったのですが、フラグシップ店として、渋谷GIGOをオープンする際に、オープニングスタッフとして参加できたんです。

最初の1年はさまざまなイベント担当の方の下に付いて、運営の勉強をさせてもらいました。前任者の異動後、イベント担当になりました。渋谷という立地の良さと、セガのネームバリューのおかげで、さまざまな会社とのタイアップイベントを企画していくことができましたね。

そんな折、セガがナイトビジネスに興味を持ち始めているとの話を聞いたのです。

昔はジュークボックスを作っていた会社だし、夜のお店に返り咲くみたいな……でも、夜のお店って、何ができる？　と、疑問だったんです。

丁度そのころ、ヒットメーカーの方々と親しかったので、六本木の有名なダーツバーに連れていってもらったんです。そうしたらもう、お店に入った瞬間に鳥肌が立つような熱気を感じました。

アルコールが入っていることもあったのでしょうが、お客さん同士の和気あいあいとした雰囲気と、本音がぶつかり合う空間だったんです。これはもうビジネスになるというより、この楽しい空間、楽しい遊びをセガは提供していかなくちゃいけないんじゃないか!?　という使命感す

Bee SHIBUYA
店長

酒井 佑介

さかい・ゆうすけ

生年月日・1976年8月20日
出 身 地・東京都
学　　歴・玉川大学　卒
職　　歴・大学卒業後　株式会社セガエンタープライゼス　入社　現在に至る
趣　　味・新メニューの開発

152ページでは、Bee SHIBUYAにも設置されているソフトチップダーツ『ダーツスター・スペクトラム』の、基本的なルールを紹介しています。

── Bee SHIBUYAは、お手軽に初心者が楽しめるお店と考えていいのでしょうか？

酒井　そうですね。僕もダーツを始めて日が浅いですし、上手い人ばかりのお店では投げにくいですから。スタッフも、このお店で初めてダーツを投げたような経験の浅い者ですし、だんだん上手くなっていく感覚や、はじめて投げたときの気持ちを理解できる人材を用意しています。

── 初めての人は、どれぐらいで慣れるものなんでしょうか？

酒井　個人差はありますが、ほとんどの人は1ゲーム目から「あ、面白い」と思えますよ。ダーツの面白いところで、初めはよく分からず投げるから、ブルやトリプルにも刺さったりするし、最初は点が高くなりやすいんです。

── そういったビギナーズラックも含め、1、2時間も居れば十分に遊べるわけですね。

酒井　十分ですね。最初は「カウントアップ」で楽しんでもらい、400ぐらいは出せるようになったら、次に来たときに「301」を教えてあげる。「301」である程度狙ったところに投げられるようになったら、「クリケット」を教えてあげる。そうなれば、もうハマってくれますね。

── ところで、ダーツ以外にも遊びの道具が用意されているようですが、この『Bee SHIBUYA』とは、一体どういったお店なのでしょうか？

酒井　ゲームセンターの最新鋭の遊びではなく、もうちょっとアナログ的な遊びを楽しめる、エンターテインメントをサポートできる空間。といったお店を目指しています。

── あれ？　ダーツバーではないのですか？

酒井　最初のきっかけは、もちろんダーツなのですが、名刺やフライヤーには、どこにもダーツバーとは書いていないんです。ダーツでは遊ばず、延々と朝までトランプで遊んでいたい人や、飲んでいるだけの人でも楽しんでいただいていいお店なんです。今はもちろんダーツというコンテンツに力を入れていますが、あくまでもコンテンツの一つです。5年後、10年後は、また別のコンテンツに力を入れているかもしれませんね。

── では最後に、これからダーツを始める人たちに一言お願いします。

酒井　私もまだダーツ歴は半年ですが、アっという間に上手くなれる遊びです。また、人間関係というか友達の輪も広がっていき、当店とは別のお店にお客さん同士で遊びに行かれたりしています。

一人で遊びに来ていただいても、楽しんでいただけるようにスタッフが対応致します。もちろん、グループで遊べば、なおさら楽しく遊べる場所です。ぜひ、ダーツの世界に足を踏み入れてみてはいかがでしょうか？

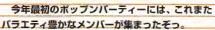
（敬称略／2002年5月30日／Bee SHIBUYAにて）

いよいよ発売された、この夏期待の最新作『ポップンミュージック8』！　みんな、楽しんでるかな!?　学校帰りや職場の帰りはもちろんのこと、日がな一日たたきまくったり行楽のお供にしたり、どこでも大活躍できる楽しさ増幅装置の『ポップン8』!!!　人生にポップンが無きゃ、ウソでしょ!?

雷舞

hina

パーティーの新しい仲間、大紹介！

今年最初のポップンパーティーには、これまたバラエティ豊かなメンバーが集まったそう。

今までのパーティー出席者もかなーり楽しくて濃くて怪しいメンバーだったけど、「8」初参加の面々も、負けず劣らずのパワーを持ってるんだ。まずは新メンバーをまとめて大紹介しちゃうよ！

ν・μ

挑め難関、全国行脚！

[illegible]

上記の通り、表示される多種多様なノルマをこなすことで"すごろく de 8"は進行していくんだけど、これはモードごとに異なったノルマが用意されているのだ。例えば、バトルモードにはバトルモードならではの、二人の呼吸を合わせなくてはいけないノルマもあったりして、盛り上がること請け合い！　果たして、君はすべてのノルマをこなしていけるかな!?

新曲リスト その1

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
デイドリーム	12	24	夢有	Des-ROW・組
メロパンク	24	37	pure	Des-ROW+1
昭和ワルツ	18	24	HONEY-BEE	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat.MAKI
シク	18	21	Tir na n'Og	WORLD SEQUENCE
ウクレレ	12	22	ホノホノ	YASHI GANI
A.I.テクノ	10	18	0/1 ANGEL	V.C.O. featuring Alt
トゥイーポップ	20	28	777	EeL
フラワーポップ	20	28	Marigold	SHORTCUTS
ユーロビート	23	33	LOVE2シュガ→	dj TAKA feat.のりあ
パピリオン	13	26	theme of pop'n land	Mr.T
ハウシーポップ	17	22	会社(セカイ)はワタシで廻ってる!?	新谷さなえ
J-R&B3	9	25	Can't Stop My Love	Yumi Kawamura
[illegible]	22	28	ニンジャヒーローシノビアン	腹筋忍者台
ラグタイム	17	27	RADICAL RAGTIME TOUR	ROUTE No.1 RAG UNIT
ピアノロック	18	28	マリンドライブ	Oh,la,la!

PAPYRUS

Robin&Cock

シノビアン参

MOMO

John.A.Chopper

MIDORI

REALLY

Ryuta

Honey

見逃せないアクションが盛りだくさん!

もう『8』でお気に入りのキャラは見付かったかな?　新しいキャラたちが見せてくれるいろいろなアクションは、とっても愉快でハジけまくってるよ!　プレイ中の表情はもちろん、すべての勝ちポーズ&負けポーズも、一度は見ておかなきゃね!

名所に止まると何かが起こる!

[illegible]

"すごろく de 8" で出現するご褒美には、隠し曲やエキスパートの隠しコースはもちろんのこと、実にさまざまな要素が登場するぞ!　さらにッ!　日本全国を1周しても、まだまだすごろくは終わらないのだ。すべての要素をそろえるには、日本を数周する必要があるわけだね。でも、ポッパー仲間みんなの力を合わせれば、必ず光明は見えてくるって感じですかッ!!

お楽しみゲストキャラもあり!!

PIERRE & TOLL

旧キャラも装い新たにパワーアーップ!!

個性強過ぎな新キャラクターに負けてられない！　とばかりに、お馴染みのキャラクターたちも装い新たに再登場。お気に入りのキャラクターたちの新しい一面を発見できるかもね！

BAMBOO

the KING

Mary

JUDY

tourmaline

家庭用「ポップン6」と連動したインターネットランキングに挑戦!

今回から登場した、エキスパートモードの「風」「林」「火」「山」という四つのコース。どれかで遊ぶと、プレ [illegible]

http://www.konami.co.jp/am [illegible]

風林火山

パスワードを登録してインターネットランキングに参加！

コンシューマーとのリンクでさらに熱い!

「風」「林」「火」「山」

PS版の「ポップンミュージック6」にも、お馴染みコンシューマーオリジナル曲や、アーケードに無かったいろいろな新要素が入っているぞ。ゲーセンの営業時間では『8』に燃えて、家に帰ったら、ゲーセンが開店するまで家庭用「6」で遊び倒す！　これが正しい2002年型ポッパーと言えましょう！　……って、それじゃ寝る時間が無いような気が……。

新曲リスト その2

ジャンル	ノーマル	ハイパー	タイトル	アーティスト
ピラミッド	13	24	永遠という名の媚薬	THE NEXT FILE
サイケ	18	26	L.A.N.	Kiddy & Sunshine Lovers
ヤキュウロック	18	26	恋のキャッチボール	good-cool feat. すわひでお
ワールドツアー	17	32	Miracle 4	good-cool
レディメタル	20	34	Over the night	good-cool
ウィンコアル3	21	31	Late Riser	good-cool
スウェディッシュ3	16	26	Tangeline	risette
パワーフォーク6	23	29	Fashion ～ver.1～	新堂敦士
フレッシュ	15	24	チェイス！チェイス！チェイス！	パーキッツ
ハイパーJポップ	14	26	STARS☆☆☆	TERRA
ウチュウKG	10	20	宇宙刑事ギャバン	串田アキラ
タッチ	9	26	タッチ	新谷さなえ
サンダーバード	14	22	THUNDER BIRDS	－
セケン	13	25	渡る世間は鬼ばかりオープニングテーマ	－
サッカー	14	26	燃えてヒーロー	キダジロー
ヒーロー	13	28	ヒーロー ～HOLDING OUT FOR A HERO～	REIKA
カレー	19	29	日本印度化計画	筋肉少女帯

気分一新でパーティーの主役を狙っちゃおう！

Yuli

risette

RIE♥chan

Ash

衣裳のみならずアクションも一新されて帰ってきた人気キャラクターたち！ レギュラーメンバーをはじめ、復活キャラにも見どころ盛りだくさん！ さて、パーティーの主役になるのは一体誰ッ!?

まだまだ盛りだくさん！ 「8」を遊び尽くそう！

ゲー事典 再登場となったキャラクターたちのほかにも、過去の人気キャラがいろんな所に登場するのもチェックしたいところ！ ユーリさまの背後に登場するスマイルや、シノビアンの負けポーズで登場するヨシヲなどなど、よーく見ていれば実にいろんなキャラがゲスト出演しているぞ。すべてのキャラを使って、勝ちポーズや負けポーズも細かくチェックチェック!!

目指せグルーヴ・マスター！ 君のチャレンジを待っているぞ!!

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
■メーカー：開発：ノイズファクトリー／エボガエンタテイメント
販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア
■ジャンル：2Dタッグ格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年6月6日発売（稼働中）
■使用基板：MVS

©EVOGA ENTERTAINMENT

Text：パチ（P72）、ハメコ。（P73）

最近の2D対戦格闘の中でも、特にスピードと展開の早さ、テンポの良さに爽快感を覚えること間違い無しの「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（以下レイジ）」。連続技などの操作も簡単だし、すぐに馴染めるハズだ。ゲーセンで見かけたら、とりあえず遊ぶべし!!

今から始める「レイジ」！ オススメキャラはこの4人!!

ソニア

サーペントスラッシュはガードさせれば問題無しの対空技。適当にぶっ放してみる？

下段の↘+Bも、ヒット確認が非常に楽。何となく出しても当たっちゃうっぽい。

ソニアは対空技のサーペントスラッシュが超強力。出始めから無敵がある上に、2段目のカカト落としをガードさせれば反撃を受けることも無く、正直"この技だけで何とかなってしまう"。ほかにもコマンド投げと飛び道具、突進技を備えているという必殺技の充実っぷりもさることながら、特殊技も中段の→+B、下段の↘+Bまで持ち合わせている優秀さ。"技のデパート"と呼んであげましょう。

ミスター・ジョーンズ

超高速でかっ飛ぶレトロ・ナックル。連発するだけでプレッシャーを与えられる優秀な技だ。

グルーヴ・マスターはその名前、見た目共に抜群のセンスを感じる。連続技で使おう。

アフロが心くすぐるミスター・ジョーンズは、レトロ・ナックルがとにかく強い。人智を超えたスピードで突進してくるので、"ガードが間に合わない"こともよくある。しかも、ガードされても反撃を受けないので、連発してもノープロブレム。また、特殊技の↘+Bが2ヒットの下段技で、ヒット確認から超必殺技のグルーヴ・マスターがお手軽連続技となるぞ。非常に簡単で、見た目も楽しいキャラだ。

エリアス

エリアスは巨体を活かした力技が得意だ。長過ぎるリーチのジャンプDや、ヒット確認の容易な→+Bからの連続技が強烈。対空技も飛び道具、無敵技、コマンド投げと一通りそろっている。中でも超必殺技のマキシマム・デシデリタンは、強で出した場合「体力ゲージの赤い部分に関係無く体力を回復する」というシステムの枠を超えた性能を持ち、異常の自給自足っぷりを発揮するぞ。一人でも十分に頼れるお方だ。

通常なら赤い部分までしか体力は回復しないが、エリアスが超必殺技を決めると……

細かいことを無視して、それ以上の体力を回復してくれます。神父は何でもアリですね。

カン・ジャエモ

見よ、このジャンプD。両足に攻撃判定があるので、跳び込みでとりあえず出しておこう。

ファイヤー・ボムは攻撃範囲がかなり広い。中間距離で出せば、まず避けられません。

見た目通りのパワーキャラ。ジャンプDは両足に攻撃判定があり"どこで攻撃されているのかよくわからない"といった幻惑効果を持ち、跳び込みに最適。そのほかにも、ファイヤー・ボムでのけん制、連続技や割り込みには"ダメージがやたら高い"強カーン・スクリューが強力だ。また、超必殺技のコマンド投げ、ボディー・プレス・スペシャルで逆転も狙えるので、適当に対戦しても十分強いぞ。

R.O.D.事典　キャンセル不可能な技について：全キャラの遠距離立ち5B、遠距離立ち5C、遠距離立ち5D（アリスのみキャンセル可能）、しゃがみDがキャンセル不可能。特殊技はリンのジャンプ←+Bがキャンセル不可能となっている。

COLUMN 2on2だもん！

本誌ライターに聞く！オススメタッグはコレ！

デュプレックスは全キャラ共通だし、組み合わせによって威力やタッグゲージのたまり方が違うワケでもないし……なんてことは置いといて、せっかくタッグが組めるんだから、その組み合わせで自己主張しないなんてもったいないぞ！

というワケで、本誌レイジっ子たちが選んだ組み合わせを紹介！　少しは参考になるかも!?

至高のタッグ技、デュプレックス！とはいえ、どんな組み合わせでも性能は一緒……。

パチの場合（エリアス&ミスター・ジョーンズ）

単純にビジュアル（グラサン）重視なんだけど、二人共連続技が簡単で痛いからいい感じ。あと、アフロのレトロ・ナックルが速過ぎなトコロとかエリアスの自給自足っぷりも最高だね。

グラサンズは見た目とは裏腹（？）に、お強い要素満載！

ハメコ。の場合（ペペ&オニ）

オールマイティなペペで色々やって1人で頑張るけど、リードしたらオニの立ちAでペチペチ押していくのも楽しげ。ペペが押されたら迷わずオニがサレンダーで『おつかれ』だけどね。

何でもできるペペと、嫌がらせが光るオニ。だるくない？

カウンターの効果って？

たまに目にする「COUNTER ATTACK」の文字。これは、必殺技動作の出始め～攻撃判定持続中を技でつぶされたときに起こる。通常技や、必殺技のスキを攻撃しても発生することは無いのだ。気になる効果は、ダメージが少しアップするだけなので、それほど気にする必要は無いようだ。

必殺技の出始めをつぶせば「COUNTER ATTACK」に。ダメージが微妙にアップするのだ

POINT!
●カウンターを取れるのは必殺技の出始め～攻撃判定持続中を技でつぶしたときのみ
●ダメージが少しだけアップする

レイジの空中戦はどんな感じ？

ジャンプには軌道が4種類あり、ジャンプ自体のスピードも速い。その上、斜め下に強いジャンプ攻撃がかなり多いため、対空技で迎撃しにくく強力だ。主な対空技となるのは無敵がある上昇系必殺技だが、小、中ジャンプ中でも空中ガードできるため、バンバン跳び込んで構わない。そのため、おのずと空中戦が多発する。

相手のジャンプ攻撃を空中ガードした後はすぐに技を出せるが、空中ガードされた側も反撃側が技を出した瞬間からジャンプ攻撃のスキをキャンセルして空中ガード可能。また、反撃された側は空中ガードモーションを取ってからなら技を出せる。反撃しないと動けないので、反撃側は着地ギリギリで技をガードさせ、地上対空技をブチ当てるのが有効だ。

POINT!
●空中ガード後はすぐに動ける
●反撃された側は、その瞬間からガード可能

空中ガード後はすぐに反撃できるが、相手もガード可能。

反撃を出さない限り相手は動けないので、引き付けて反撃。

先に着地して地上技で撃墜。これが「レイジ」空中戦の基本

技後の硬直はどうなの？

「レイジ」のヒットおよびガード硬直は、単純に弱と強の二種類に分けられる。弱攻撃を触れさせた際の硬直はヒット／ガードで変わることが無いが、強攻撃の場合はガード時の硬直差よりもヒット時の硬直差の方が圧倒的に大きい。そのため、スキの小さい強攻撃からであれば、目押しで通常技をつなげることができるキャラも存在する。

とはいえ、普通に特殊技へとつなげて連続技を決めた方が、圧倒的にダメージ効率がいいのだが……。

目押しで通常技がつながるキャラも。知識として覚えておくに越したことは無いハズだ。

強攻撃のヒット硬直は、ガード硬直と比べてかなり長い。スキの小さい強攻撃からならば……

POINT!
●弱攻撃はヒット・ガードで硬直差が変わらない
●強攻撃はガードよりもヒットの方が、大幅に相手の硬直が長い

レイジ式投げ入力法!?

前号の記事では「通常投げは1フレームでは成立しない」と書いたが、どうやら1フレームで成立する模様。

また、ゲーム中に全部で五つあるコマンド投げも、1フレームで成立する。謎の現象として、コマンド投げは本来投げ失敗の際にスカリモーションがあるのだが、コマンド完成と同時に相手に跳ばれると、失敗モーションが出なくなるという現象が起こる。通常投げもこの状況では失敗時の通常技が出ないので、投げを狙う際には毎回対空技を仕込んでおこう。

POINT!
●投げは1フレームで成立する
●コマンド完成と同時に跳ばれると、失敗モーションがキャンセルされる

通常投げを含む投げ技はどれも発生1フレーム。コマンドが完成した瞬間に跳ばれると……、

なぜか失敗モーションが出ない。一応、毎回対空技まで入れ込んでおくのがセオリーとなる。

R.O.D.事典

空中［illegible］　相手のジャンプ攻撃を空中ガードした後は引き付けて反撃し、先に着地するのが有効ではあるが、［illegible］ジャンプ中も空中ガードできるが、空中ガード後も小、中ジャンプに共通する「着地のスキ」は残っているため、先に着地したとしても、場合によっては逆に反撃されてしまうこともある。

基本はチェンジ!! BC同時押し(タッグゲージMAX時)

チェンジとは、その名の通り控えに待機している(待機中)キャラクターと交代するシステムのこと。発動させると、登場する控えキャラクターは突進して、相手と縦軸が合うと専用の攻撃(以下チェンジ攻撃)を繰り出す。

チェンジは、ボタンを入力した瞬間から攻撃判定が出た少し後まで打撃に対して完全無敵なので、つぶされることが無い(攻撃が出る前に投げられることはある)。

チェンジ攻撃の性質について説明しよう。この攻撃がヒットすれば、相手はやられ判定が残ったまま吹き飛ぶ。また、特殊技や必殺技(超必殺技)でキャンセルが可能なので、この吹き飛び中の相手に追撃が可能となるのだ。

チェンジ攻撃に不可欠なタッグゲージだが、このゲージは時間経過とともに回復する。MAXになるとチェンジやデュプレックス(後述)を使えるほか、MAX中は控えキャラクターの体力ゲージの赤い部分が徐々に回復していく。

しゃがみ状態からはチェンジできないので、しっかり立ってから入力。 チェンジは投げで返すのが定石。しっかり投げ抜けを仕込んでおこう。

こんな場面で使ってみよう ～対空編～

空中ガードができないというチェンジ攻撃の特性を利用して、相手の跳び込みの着地に合わせてみよう。上からつぶされることは無いので、早めに出して置いておく感じで使えば完璧だ！

チェンジ攻撃は発生も早く、斜め上に攻撃判定が強いものが多い。

この後は、空中追撃のできる特殊技or必殺技で追撃して、ダメージを奪うのが基本だ。

こんな場面で使ってみよう ～対飛び道具編～

チェンジ攻撃は無敵時間が長く、突進力も高いので、場所を気にせずに、相手の飛び道具を見てから仕掛けることも可能だ。その後は、しっかり連続技を決めてダメージUPを図ろう。

相手が画面端でも、飛び道具のモーションを見たらすかさずBC同時押し。

突進力があるので、相手の硬直中にヒット。しっかり連続技を決めよう！

サレンダー ABCD押し続ける

使用中キャラクターの全体力を犠牲にして、待機中のキャラクターに残り体力+α分の体力を増加させる(最大値以上にはならない)サレンダー。パワーゲージのストックも無条件で二つ追加され、最大ストックが五つになる特典も付く。また、残りタイムも10秒間延長されるので、時間切れで負けそうな場合は迷わず発動しよう。

発動方法はボタン四つを押し続けることだが、待機中のキャラクターが存在し(K.O.されていない)、発動するキャラクターが何も行動していないことが必要条件(攻撃or防御orジャンプorくらいモーション中などは不可能)。また、ABCDボタン同時押しで一定時間経過後、レバーニュートラルでないと発動しない点にも注意。このため、バックジャンプ後など発動には工夫が必要。

バックジャンプ中にABCDボタンを同時押しして、着地後に発動する方法が安全。

4割ずつの体力からならちょうどMAXに。ただし、体力の上限を超えることはないぞ。

デュプレックス ↓↘→+BC同時押し(タッグゲージMAX時)

コマンドを入力すると画面が暗転。その後、キャラクターが画面端まで突進する技。相手に突進がヒットすると多段攻撃を繰り出した後、追加入力で待機中のキャラクターと協力してさらに派手な多段攻撃を繰り出す。

ゲージストックは、デュプレックス発動で1個、その後の追加入力をする場合はもう1個必要になる。

また、突進がヒットした場合は追加入力しない場合でも交代する。

次に性質について。コマンドを入力した瞬間から画面暗転まで無敵になる。しかし、無敵時間が短く、突進の攻撃判定が出る前に消えるのであまり信用できない(一部の飛び道具なら引き付ければ抜けるが……)。また、通常技をキャンセルして発動することはできない。

この技は、発生の早さを利用してジャンプ攻撃後の連続技や、硬直の長い技に対する反撃として使うのが理想的だろう。

コンビネーション攻撃など、硬直の大きい技をガードしたらチャンス！

発生が早いので、デュプレックスが確定。反撃技として活躍するぞ！

壁で跳ね返ってきた空中の相手にも、デュプレックスが全段決まる。

二人で闘えば怖くない！ チーム戦術を極める!! レイジ式交代指南

交代に何かと制約が多いゲームの多い中、「レイジ」においては完全無敵の突進技なので、逆に攻撃のチャンスなのだ！ どんどん交代して、タッグのだいご味を思う存分堪能しよう！

R.O.D.事典 チェンジ補足：相手のチェンジ攻撃を投げる場合、少し前に歩きながら狙うと簡単。チェンジ攻撃がでるギリギリまで引き付け、キャラ同士が重なるぐらいになってから投げを入力しよう。慣れれば確実に投げを狙うことができるぞ！ また、チェンジする側も投げ抜けを仕込むことができる。高いレベルの駆け引きにSTEP UPしよう。それでもチェンジが強いけど……

キャラ別

チェンジ連係PICK UP!

キャラ名	連係内容	タイプ	ダメージ
ジミー	⬋+A→弱レッド・レイジ	地上型	C
ビリー	➡+B→バックスラッシュ	対空・地上型	S
リン	吼龍拳奥義飛龍	対空型	A
ソニア	ガーディアン・マーシー	対空型	A
アニー	弱ズーム	安全型	C
ラデル	シャドウ・ソード	ヒット確認型	A
オニ	⬋+B→ブラッディ・メス	対空・地上	S
カサンドラ	イリュージョン	安全型	C
プパ	アウ	対空型	A
ペペ	⬋+B	中段攻撃型	C
エリアス	弱ヘル・オア・ヘブン	安全型	B
アリス	弱ライジング・ヘル	安全型	C
アリス	レッド・ローズ	対空型	A
カン・ジャエモ	ファイヤー・ボム	安全型	C
ミスター ジョーンズ	グルーヴ・マスター	対空型	A
ミスター ジョーンズ	弱レトロ・ナックル	安全型	C

※表内の「ダメージ」の項は編集部独自によるもので、S、A、B、Cの4段階に分けており、Sが最も優秀。以下A→B→Cとなるに従って威力が下がっていくことを示します。

チェンジ攻撃活用法

対戦でも多用するであろう、チェンジ攻撃からのダメージの奪い方を紹介！　うまく活用できれば、新たな戦術が展開できること間違い無し!!

左表の連係は、万能かつダメージの取れる組み合わせを極力選んで載せた。ここでは、タイプごとに補足説明しよう。

地上型：地上の相手にチェンジ攻撃を当てる場合に、当然、相手がガードすることも予想される。ここに紹介した連係は、ヒット時は連続技になり、ガード時は特殊技部分が相手に届かなくなるので、超必殺技などの3段目の技が出ないという、優れものの連係だ。

対空型：こちらはチェンジ攻撃が空中ガード不能なので、相手に当てれば確定する連続技。うまく相手の落下にタイミングを合わせよう。

安全型：ヒット時は連続技に。ガードされたときでも、有利か若干不利になる連係。

中段攻撃型：ヒット時は連続技。ガードされたときでも相手に届く唯一の中段攻撃。

ヒット確認型：ラデルはガードされると不利になる必殺技しか無いので、チェンジ攻撃のヒット確認が必要になる。難しい状況なら、キャンセルしないのも一つの手。

チェンジ攻撃は強力。安全型の連係があるなら、どんどん使おう。

ヒットした時もガードされたときも同じ連係なら、簡単でいい感じ！

ガード後は反撃を受ける必殺技しか無いラデルは、キャンセルしないことも必要。

㊤&オヤジの編集中記 〜特別出張版〜

㊤：今回は特別に、レイジのページに出張することになりました。

爺：で、レイジの初プレイはどんな感じ？

㊤：渋キャラそろってて、いい感じだよ〜！

爺：また、イバラの道を？

㊤：そんなこと無いって、それより爺はどうよ？

爺：エリアス最高！

㊤：強さが？

爺：いや〜、あのセリフが。

㊤：確かに、キャラの設定とかいい味出てるね―。

爺：そう！　チームごとにエンディングもあるし。

㊤：作り込まれてるね〜。

爺：ほかにも、レイジのオススメある？

㊤：味方と交代しやすい。

爺：チェンジ強いね〜！

㊤：タッグのだいご味を気軽に味わえる点は、ポイント高いよ！

爺：なるほど！　だから面白いのか〜。

㊤：みんなも気軽に楽しんでね〜！

勝ちゼリフやエンディングなど、細かい部分まで味わい尽くせる作りだよ！
by OYZ

万能！地上・対空型を検証

チェンジ攻撃→特殊技→超必殺技で成り立っているこの連係は、ダメージも高く万能タイプ。ただし、どの特殊技でも連係が成り立つわけではなく、「空中吹き飛び中の相手に特殊技を当てた場合でも、やられ判定が残ること」が必要条件だ。

チェンジ攻撃単体のヒット確認は難しい。そこで、連係を入れ込み……

ガードされた場合は、特殊技が届かなくなり、超必殺技も出ない。これなら安心。

チェンジ攻撃ヒット時は、特殊技から超必殺技が連続技に。ダメージ絶大!!

R.O.D.事典

チェンジ攻撃後の連係補足：チェンジ攻撃が確実に当たる場合（大振りの攻撃をスカしたときや、飛び道具を抜けたとき）は、チェンジ攻撃→超必殺技が一番確実で安定。ただし、超必殺技が空中専用のホワイトウェイブ（カサンドラ）や投げ技のボディ・プレス・スペシャル（カン・ジャエモ）は、残念ながら狙えない。ダメージの大きい必殺技を組み込もう。

初プレイからできる！

これができれば君もグルーヴ・マスター
高級連続技指南

へイ！ そこのナイスガイ!! 魅惑のシステムが満載の連続技に挑戦してみないか？ ハイレベルな連続技が、なんと初プレイから決められるぜ!? やってみていうか頼む！ やってみてくれ。お願い。

BASE
基本にして最終形である連続技の流れ

川の～流れは～海へ～。この流れさえつかめば、すぐに大海原へ繰り出せる!

簡単、爽快、見た目よし、壮絶な威力！ 四拍子そろったレイジの高級連続技は、入れている技の数は多いけど、すぐに覚えられるのが特徴だ。

まずは下の流れを見てくれ。これがほぼ全キャラ共通の流れだ。操作的に難しいところなんて一つも無い。キャンセル必殺技が出せるなら、この素晴らしい連続技がすぐにできるぞ。ほら、やりたくなってきたでしょ？ じゃあ各パートごとの補足説明をちょっと読んでやってくださいまし。

君もチャレンジだ!!

連続技の流れは コ・レ・ダ

A PART：強攻撃 ▶ 特殊技 ▶ 必殺技（超必殺技） ▶ B PART：壁 ▶ C PART：コンビネーション ▶ 必殺技（超必殺技）

交代するなら ▶ チェンジ攻撃 → 必殺技（超必殺技）

A PART
超基本連続技を覚えちゃって下さい

ゴスゴスッ、ゴスゴスッ、ピカーン！ これが朝飯前になれば、君も立派なレイジ職人だ。

特殊技がキモ

特殊技って知ってる？ レバー（➡ or ⬅）＋ボタンで出せる、通常技よりちょいと強い感じの攻撃のこと。

特殊技は通常技をキャンセルして出せるし、その特殊技のほとんどが、さらにキャンセルをかけて必殺技へつなぐことができるのだ。

威力アップとヒット確認作業のために素晴らしい効果があるこの特殊技、頼むからキャンセルで出してあげて。

ヌクのも重要

ドラゴンたちの中には、特殊技の発生をかな～り遅らせたキャラがいた！ しかも主役級3人。この3人は強攻撃キャンセルで特殊技を出しても連続ヒットしないんだよね。

でも「俺が主役級キャラを使いこなしてやる！」と鼻息荒く宣言する猛者もいるはず。このキャラたちは、多段ヒットの強攻撃 or しゃがみB×2でヒット確認して必殺技へつなぐのを覚えよう。頑張れ！

おいおい主役クラスの特殊技ってちょっとしょぼくれてな～い？ 多段強攻撃重視で。

ジャンプ攻撃からいく!!

華麗なジャンプから流れるような連続技。シビれるぅ。でもこれ、ちょっとしたコツがあるのよ。それはね、ジャンプ攻撃から地上技をつなぐなら、通常ジャンプか大ジャンプを使おう！ ということ。小or中ジャンプだとほぼ無理だよ。

高～いジャンプなら、漏れなく地上技につながるんですよ。ハイ。華麗に決めて10.00ね。

B PART
壁のチャンスは1回だけよ！

あっ、そこにある見えない板ね。当たるとなぜか跳ねる吹っ飛びになるのよ。不思議～。

壁にぶち当てる

壁があるステージって、非常にスリリング！ なぜかというと、壁にバチンとたたき付けられると……いったん跳ねて吹っ飛ぶからだ!! それだけ？ と思ったら大間違い。この吹っ飛びにはやられ判定が残るので、もちろん追撃を決めて昇天ね。しかも、この吹っ飛び自体がかな～りゆったりしてるんで、ジュースを一口飲んでからでも追撃できるぞ!?

当てたらコレ!!

壁で跳ねた吹っ飛びの追撃可能時間は、度肝を抜くほど長い。これを利用すると、普段は連続技に使いにくい技もホラ、この通り。グルーヴ・マスターのオススメは、何といってもコンビネーション攻撃だあね。

ワオッ！ 壁があるステージだ。打撃や投げを決めて相手をバチンとたたき付ける！

相手、跳ねてます。さらに舞ってます。ゆっくり追撃して、ハイ、お疲れさま～。

ガードキャンセル強し!!

防御から連続技ですよ、君ぃ。そりゃなんでも強過ぎだと思うでしょ？ でもホント。横に吹っ飛ばすガードキャンセルでも、相手を壁にたたき付けることができるぞ。もちろん吹っ飛び中の相手をボッコボッコにしてあげよう。

あっちいけぇ～！ 完全無敵でダメージもあり、さらには壁たたき付け効果！ 強ぇ……。

R.O.D.事典 空中連続技に関して：コンビネーションやチェンジ攻撃の後、特殊技→必殺技ができるのは次に挙げる通り。ビ[illegible]、オ[illegible]、[illegible]ミーのたった4キャラ。このうち、ワン[illegible]ジーエ[illegible]とコンビネーションから狙うなら、空中版を使うのがオススメ。

コンビネーション攻撃を取り入れてくれ！

これが噂の5段。ランクじゃなくて段数ね。そこんとこしっかり覚えてよ。

基本性質

C+Dのコンビネーション攻撃を相手に当てたら、左下に注目！ アルファベットが5文字、もちろんボタンのこと。で、これを順番に押して成功させると……追撃可能!! 最後の1発には、キャンセルして特殊技or必殺技を出すのが基本。それから、コンビネーション攻撃ヒット後レバーを上に入れると空中版に出るけど、これは忘れてOKよ。

狙いどころは？

コンビネーション攻撃って、ほんの少しだけ攻撃発生が遅いんだよね……。後は、キャンセルから出せないのも惜しい。コンビネーション攻撃のリーチはそこそこいいキャラばかりだけど、対戦だとちょっと決めるチャンスがあった。壁、壁ですよ、旦那。そう、壁にたたき付けた後に使えばフィーバーチャンス!! 逆にそれ以外だとキツい？

地上ルートだけでOK

君はデュプレックスを使う？

デュプレックスは攻撃発生が結構早いんだけど、なんてったってキャンセルで出せないのが致命的。もしも、あのスピーディな暗転シーンに感動して絶対に使いたいのなら、コンビネーションか、壁にたたき付けた後が狙い目。GO！

世の中、効率だけじゃねぇ。ロマンあふれる君は、壁ヒット後にデュプレックスだよね？

殴りつつチェンジ!!

ちょっと体力少ないようなら、連続技中にチェンジしちゃいましょう。大安定は相手を壁にたたき付けた後。相棒がガーッと走ってきて、バチン。この後は相棒の連続技になるんで、必殺技とかのコマンドを間違えないようにね。

自分が端近くなら、強攻撃からチェンジを狙えないこともないけど不安定。やめときな。

“決めろ!!” これが レイジの神髄

もう簡単過ぎて、痛過ぎて、面白過ぎて困っちゃう。

皆さ～ん、どんな感じ？ 今までの説明を読めば、最初に書いた「技の数は多いけど覚えるのは簡単」というのが本当だって分かるでしょう？ そう、簡単過ぎて困っちゃうぐらいなはず。じゃ、最後にグルーヴ・マスターオススメの、ビューティフルコンボを見てちょうだい。お願い

基本形

超基本連続技を決めて、[illegible]を使いつつコンビネーション。ワオ、華麗過ぎて漏れちゃう。

ヒに当てたらコンビネーションで華麗な5段攻撃。さすがは我らがマスター。

マスター自らお出まし。黄金の拳からスライディングにつないで、レトロ・ナックル！

アレンジ形

魂のブルー・レイジから蹴り上げ、ブルー・レイジ、そしてトドメはデュプレックス。

とどめにデュプレックス。

近距離立ちDから本目3発目のブルー・レイジ。これで壁にたたき付け。

渾身の強ブルー・レイジ。ここから近距離立ちDにつながるから、世の中って不思議。

全キャラ対応!! 超基本連続技とコンビネーション対応ボタン 一覧表

キャラ名	連続技内容	コンビネーション(地上)	コンビネーション(空中)
ビリー	近距離立ちC(2段目)→強吼龍脚	BACDD	ABBCD
ジミー	しゃがみB×2→弱ヒート・ドラゴン	AABCC	BACDD
リン	しゃがみB×2→弱龍炎砲～↓↘→+B or D～B or D	AAACC	AAACC
ラデル	近距離立ちD(2段)→↘+B→強デッド・ドラゴン	AAACD	AAACD
アニー	しゃがみC→→+B→強イチ・ニ・サン→(端)クロスソード	AABCC	AABDC
カサンドラ	近距離立ちC→↘+B→弱アンジェル・スラッシュ	ABCCD	ABCCD
オニ	近距離立ちC(2段目)→→+A→ゴールド・スティール(3回連続入力)	AACCD	ABCCD
ペペ	近距離立ちD(2段目)→↘+B→強グリーン・レイジ	ABCDD	BACDD
プパ	しゃがみC→↘+B(1～2段目)→強フライング・ダンス～↓+AorC	AABBD	BBDDD
アリス	近距離立ちD→→+B(2段目)→強トゥインクル・トゥインクル	AACCC	BACDD
エリアス	しゃがみC→→+B(2段目)→強シンフル	ABACD	ACDDD
ミスター・ジョーンズ	近距離立ちC→↘+B(2段目)→レトロ・ナックル	ABCDC	ABBCC
カン・ジャエモ	しゃがみC→↘+A(3段目)→強カーン・スクリュー	AAAAC	AAAAC
ソニア	近距離立ちC→↘+B→サーペント・スラッシュ	AACCD	BABAC

R.O.D.事典 現在判明している隠し技…(一部判読不能) またはフライングダンス後↓+A or C。ほかにもまだあるかも？

ワールドカップの後は、このゲームで盛り上がれ！

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002

■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2002年7月上旬
■使用基板：NAOMI2

サッカーを愛する皆さん、ご機嫌いかがでしょうか？いよいよ『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（以下WCCF）』が稼働開始！ってことで、今回はマンガあり、コラムあり、よもやま解説あり……と、盛りだくさんの内容でお届けしていきます。そんな感じで今月もキックオフ!!

「セリエAって何？」な人は下の二つをチェック!!

セリエAのことが分かれば「WCCF」をより楽しめるはず！ というわけで、セリエAの魅力がたっぷり詰まったDVD&コミックを厳選して紹介しちゃいます。

イタリアリーグ セリエA 2000-2001 DVD

価格：¥5,800（税別） 収録時間：128分
発売元：日本スポーツビジョン 販売元：日活株式会社

2000-2001シーズンの模様が節ごとにダイジェストで完全収録されているほか、ゴールシーンも多数収められているDVD作品。「WCCF」のゲーム中では2001-2002シーズンの選手データが採用されているが、とりあえずこれを観れば、必ずやセリエAの壮絶さ＆豪快さを堪能できるはず。

VIVA！ CALCIO COMIC

著者：愛原 司 全20巻
講談社／月刊少年マガジンコミックス

日本人高校生サッカープレイヤーが単身イタリアへ乗り込み、セリエAで活躍するまでを描いた作品。話の中に出てくるセリエA関連の用語には解説文が添えられており、セリエAのことをを知らない人でも安心して読める。ちなみに、"CALCIO（カルチョ）"とはイタリア語で"サッカー"を意味する。

多彩なサブイベント：チームマネージメント開始時に、まれにサブイベントが発生することが発覚。サポーターがチームのニックネームを付けたり、有名コーチが来訪してチーム練習に貢献してくれたり、スタジアムが改修されてホームグラウンドの芝目が変わったりなど、その種類は実にさまざま。プレイする楽しみがさらに増えたって感じです。はい。

WCCFはどんな感じ? D・N・K・G

ども、キャサ夫っす。ゲーム大好き、サッカー大好き(そんなに詳しいわけではない)なオレとしては『WCCF』をやらない手は無い! ってことで、レアカード求めて頑張ってます。トッティ欲しいです(笑)。このゲームは操作が簡単だし、単純にカードを集める面白さもあるんで、ゲーム初心者でもすんなり楽しめるんじゃないでしょうか?手をこまねいている人、まずはプレイしてみて!

WCCF 代表チームのユニフォームをゲーム中で再現してみる!

クラフチーム作成時には、チームのユニフォームも決定する。色や柄にはさまざまなパターンが用意されているので、実在するチームのユニフォームもマネできちゃう。

例えばアルゼンチンのユニフォームをイメージするなら……

こんな感じ!?

日本

ブラジル

イタリア

世界中の人々を熱狂の渦に巻き込んだFIFAワールドカップ2002。そのワールドカップに出場していた各国の代表チームユニフォームをゲーム中て作ってみるのも面白いかも 上のサンプルを参考に試してみよう。

ロケテスト版の選手カードはレア!?:渋谷ギーゴで行なわれていた「WCCF」のロケテスト。そのときゲットできた選手カードナンバーの横には「P」の文字が印刷されている(製品版の選手カードには「P」の文字が入らない)。今後出回らないことを考えると、やはりレアカードなのか!? ちなみに、ロケテスト版の選手カードも製品版で使用することが可能だ。

サッカーのことがほとんど分からない人に捧ぐ
フォーメーションの組み方講座

今までサッカーとは縁が無く「フォーメーション」って言葉を聞いてもピンとこない人……とりあえずここを読んでみて！

サッカーは1チーム11人でプレイする競技。この11人にはそれぞれフィールド上での「ポジション」が割り振られており、攻撃的な役割を受け持つ人や、守備的な役割を受け持つ人など、おおよその役割が決まっている(左の「CHECK1」を参照)。

サッカーはチーム対チームで戦う競技ゆえに、組織的な戦術が求められる。攻撃を重視するなら、FWの層を厚くして、MFもやや前に上げる。守備を重視するなら、DFの層を厚くして、MFもやや後ろに下げる。そういった戦法に合わせた選手の布陣……それがフォーメーションだ。

サッカーのフォーメーションは「3-5-2」や「4-4-2」といった形で表される。サッカーのことを知らない人でも、少しは耳にしたことがあるだろう。それぞれの数字はDF、MF、FWが何人居るかを示している。例えばフォーメーションが「3-5-2」であれば、DFが三人、MFが五人、FWが二人という意味だ(GKの位置は自軍ゴール前以外にあり得ないので含まない)。

フォーメーションには数多くの種類があるが、最初から多くを理解する必要は無い。左の「CHECK2」に代表的なものをまとめたので、まずはここから覚えていこう。

CHECK 1 ポジションごとの役割を知ろう

FW（フォワード） 攻撃的な役割を担うポジション。相手ゴールを陥れるべく、前に出てプレイする。

MF（ミッドフィールダー） 中盤でゲームメイクをするポジション。攻撃にも守備にも参加するので、一番動く。

DF（ディフェンダー） 守備的な役割を担うポジション。チームが攻め上がっているときは攻撃に参加することも。

GK（ゴールキーパー） 自軍のゴールを守るポジション。制限付きながら、唯一手でボールを触れる存在。

CHECK 2 代表的な四つのフォーメーションを紹介

3-5-2

バランスの取れたオーソドックスな布陣。両サイドに位置する二人のMFが、縦方向への運動量が多く忙しいほか、中央下に位置する二人のMF（ダブルボランチ）の動きも重要。日本代表が採用している「フラットスリー」も、このフォーメーションに分類される。

4-4-2

サッカー王国ブラジルの代表チームが採用している布陣。このフォーメーションでカギを握っているのは、両サイドに位置するDF。相手のサイド攻撃を封していくのはもちろん、自らがサイドを駆け上がってセンタリングを上げていけると、攻撃に厚みが出る。

4-5-1

ディフェンスに重きを置いたフォーメーション。失点を無くし、最小限の得点で勝ちを狙いにいくタイプの布陣である。DFの層が厚いほか、MFの層も厚いので、中盤を制してゲームを組み立てやすい。代表チームでは、あのフランスが採用している。

3-4-3

攻撃性の高いフォーメーション。とにかく点を取りにいくのが目的の布陣だが、スペースが空きやすいので、ポジションチェンジが激しい（選手が目まぐるしく動くので、"トータルサッカー"とも呼ばれる）。代表チームではアルゼンチンが採用している。

土田晃之の サッカー無しじゃ生きられない！

ベテラン選手だけの"オッサン軍団"を率いてみたい！

いろんな国のサッカーを観てるけど、チームのファンになるというよりは、選手個人のファンになってしまうオレ。そんなわけで、お気に入りの選手だけで自分のチームを組める『WCCF』は、すんごい面白そう！　ルイ・コスタとか、マルディーニみたいなベテラン選手が好きなんで、そんな"オッサン選手"だけのチームを作りたい。なんかスタミナ切れが激しそうだけど……。

セリエAを舞台としたゲームってところも、オレ的にポイントが高い。やっぱり、セリエAが世界で一番レベルの高いリーグだと思うからね。あのジダンがそう言っているくらいだし（ジダンはセリエAもプレミアリーグも経験している）。

サッカーを知らない人にも、ぜひプレイしてもらいたいね。ゲームが元でサッカーに興味を持った人とか、オレの周りにも居るし。とにかくサッカーの素晴らしさを知ってほしいんだよね。誰もがいい監督になれると思うよ。あのACミランを優勝に導いたアリーゴ・サッキ監督だって、選手経験が無かったわけだしさ！

―PROFILE―
元お笑いユニット「U-turn」のボケ役。自他共に認めるサッカーマニアで、セリエAはもちろんのこと、Jリーグ、英国のプレミアリーグ、スペインのリーガエスパニョーラなど、世界中のサッカーをチェックしている。宝物は将軍プラティニのサインが入ったスパイク。

フォルツァ!! WCCF by ブンブン丸

世界最高といわれるサッカーリーグ、セリエA。集まる選手たちのレベルも激しく高く、リーグの試合は、どれも魂を熱く揺さぶってくれる。オレの愛するユヴェントスが、去年見事な逆転優勝を収めてくれたのもうれしい限り。そんなセリエAの魅力がミッチリと詰まったゲームが『WCCF』。サッカーファンならプレイしないわけにはいかんでしょう！　サッカー好きな者同士の新しいコミュニケーションの場を得るためにも、とりあえず触っとくことをオススメするぜ。

なんと北海道のホテルにてイタリア代表のサインをゲット！　デルピエロ、ブッフォン、ザンブロッタ。これを使えばスーパープレーを連発！　だといいなあ。

ブンブン丸のサインゲット裏話：サインは6月3日に北海道で行なわれたイタリア VS. エクアドル戦を観戦しに行ったときにゲットしたもの。ホテル内は警備員がビッシリだったので、代表選手がプライベートで現れるポイントを探し、必ず使うであろうエレベーターに着眼！　3時間くらいエレベーターに乗っていたら、ブッフォンが浴衣を着て乗ってきた（笑）。

スペシャルカード チェックリスト

CHECK	カード番号	カード表示名	所属クラブ	国籍	ポジション
	009	クリスティアーノ・ドニ	アタランタ	●イタリア	MF
	017	ジャンルカ・パリゥーカ	ボローニャ	イタリア	GK
	032	ジュゼッペ・シニョーリ	ボローニャ	イタリア	FW
	045	ロベルト・バッジョ	ブレシア	イタリア	FW
	060	クリスチャン・マンフレディーニ	キエーヴォ・ヴェローナ	イタリア	MF
	076	ドメニコ・モルフェオ	フィオレンティーナ	イタリア	MF
	080	ヌーノ・ゴメス	フィオレンティーナ	●ポルトガル	FW
	081	フランチェスコ・トルド	インテル	●イタリア	GK
	082	イヴァン・コルドバ	インテル	コロンビア	DF
	086	ハヴィエル・サネッティ	インテル	●アルゼンチン	DF
	087	セルジオ・コンセイソン	インテル	●ポルトガル	MF
	089	ルイジ・ディ・ビアッジョ	インテル	●イタリア	MF
	091	クラレンス・セードルフ	インテル	オランダ	MF
	094	アルヴァロ・レコバ	インテル	●ウルグアイ	FW
	095	ロナウド	インテル	●ブラジル	FW
	096	クリスチャン・ヴィエリ	インテル	●イタリア	FW
	097	ジャンルイジ・ブッフォン	ユヴェントス	●イタリア	GK
	098	チロ・フェラーラ	ユヴェントス	イタリア	DF
	100	パオロ・モンテーロ	ユヴェントス	●ウルグアイ	DF
	102	リリアン・テュラム	ユヴェントス	●フランス	DF
	103	イゴール・トゥドール	ユヴェントス	クロアチア	DF
	104	アントニオ・コンテ	ユヴェントス	イタリア	MF
	105	エドガー・ダヴィッツ	ユヴェントス	オランダ	MF
	107	パヴェル・ネドヴェド	ユヴェントス	チェコ	MF
	108	アレッシオ・タッキナルディ	ユヴェントス	イタリア	MF
	109	ジャンルカ・ザンブロッタ	ユヴェントス	●イタリア	MF
	110	アレッサンドロ・デル・ピエロ	ユヴェントス	●イタリア	FW
	111	ダビド・トレゼゲ	ユヴェントス	●フランス	FW
	113	アンジェロ・ペルッツィ	ラツィオ	イタリア	GK
	114	アレッサンドロ・ネスタ	ラツィオ	●イタリア	DF
	121	ステファノ・フィオーレ	ラツィオ	イタリア	MF
	124	ガイスカ・メンディエタ	ラツィオ	●スペイン	MF
	126	エルナン・クレスポ	ラツィオ	●アルゼンチン	FW
	128	クラウディオ・ロペス	ラツィオ	●アルゼンチン	FW
	147	コズミン・コントラ	ACミラン	ルーマニア	DF
	148	アレッサンドロ・コスタクルタ	ACミラン	イタリア	DF
	152	パオロ・マルディーニ	ACミラン	●イタリア	DF
	153	ディメトリオ・アルベルティーニ	ACミラン	イタリア	MF
	157	マヌエル・ルイ・コスタ	ACミラン	●ポルトガル	MF
	159	フィリッポ・インザーギ	ACミラン	●イタリア	FW
	160	アンドリー・シェフチェンコ	ACミラン	ウクライナ	FW
	162	ファビオ・カンナヴァロ	パルマ	●イタリア	DF
	167	ロベルト・センシーニ	パルマ	アルゼンチン	DF
	168	マティアス・アルメイダ	パルマ	●アルゼンチン	MF
	173	ヒデトシ・ナカタ	パルマ	●日本	MF
	175	マルコ・ディ・ヴァイオ	パルマ	イタリア	FW
	176	サヴォ・ミロシェビッチ	パルマ	ユーゴスラビア	FW
	192	ジジス・ヴリーザス	ペルージャ	ギリシア	FW
	207	ダリオ・ヒュブナー	ピアチェンツァ	イタリア	FW
	211	カフー	ローマ	●ブラジル	DF
	212	ヴァンサン・カンデラ	ローマ	●フランス	DF
	214	ワルター・サムエル	ローマ	●アルゼンチン	DF
	217	エメルソン	ローマ	●ブラジル	MF
	219	ダミアーノ・トンマージ	ローマ	●イタリア	MF
	220	ガブリエル・バティストゥータ	ローマ	●アルゼンチン	FW
	221	アントニオ・カッサーノ	ローマ	イタリア	FW
	222	マルコ・デルヴェッキオ	ローマ	●イタリア	FW
	223	ヴィンチェンツォ・モンテッラ	ローマ	●イタリア	FW
	224	フランチェスコ・トッティ	ローマ	●イタリア	FW
	255	ロベルト・ムッツィ	ウディネーゼ	イタリア	FW

※国籍の欄に●印が付いている選手は2002年W杯に出場。

登録メンバー控え用リスト

チーム名

No.	ポジション	選手名	STATUS総合
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

スポーツカード ミントYS 秋葉原店

店舗住所：東京都千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F
電話番号：03-5289-7762
営業時間：11:00~20:00（年中無休）
HPアドレス：http://www.yellowsubmarine.co.jp

スポーツものからアイドルものまで、さまざまな種類のトレーディングカードが置かれているお店。店長いわく、最も力を入れているのはサッカー関連のカードだそうだ。「WCCF」のカードも取り扱う予定とのこと。

ガンガン集めて鑑賞するも良し、自慢するも良し

カードコレクトのススメ

「『WCCF』最大の魅力はトレーディングカードにある！」という人も多い。ここではそんなトレーディングカードの収集に役立つ情報をまとめてみた。

コンプリートへの近道！ カードトレーディング

自分一人でカードをコンプリートしようと思っても、お目当てのカードが出なかったり、ダブリが発生してしまったりして、なかなか集め切れないというもの。そこで、重要になってくるのがカードのトレーディング。幸い筐体周辺に専用のトレーディングスペースも設置されるので、積極的に交渉を持ち掛けちゃおう。

こんなトレーディングは ○

同じゲームをプレイしている以上、相手も必ずトレーディング意識を持っているはず。友達同士なら話もスムーズに進むと思うが、面識の無い人に対しては最低限の礼儀をわきまえて話し掛けよう。そこに新たな出会いが待っているかも……。

こんなトレーディングは ×

いざトレードを持ち掛けても、一方的にこちらの要望を通そうとしてしまっては話が成立しない。自分と相手はイーブンな関係。ちゃんと相手の意志も尊重してあげることが重要だ。ほらほらそこのキミ、レアカードをエサにナンパしないように。

カード収集に必須！ お役立ちグッズたち

カードが増えてきたら、整理整頓が必要。というわけで、カードショップにお邪魔して、数あるカード収集グッズの中から WCCF にぴったりな品を紹介してもらいましたよ～。

2002 FIFA World Cup Korea/Japan オフィシャル カードバインダー
エポック社 ¥1,500

まさに「サッカーファンのためだけに作られた」といった感じのカードバインダー 普通のバインダーに WCCF のカードを収納するよりは、絶対このバインダーに収納した方がしっくり来るはず。厚さがあり、かなりの枚数のカードを収納できる点も〇。

1/2インチカードホルダー
Ultra-PRO ¥900

カードを飾っておくための豪華なホルダー。ベストストライカーやファンタジスタといったレアカードを入れて飾れば、きっと絵になるはず。スタンドは別売り（¥100）。

プラケース（50枚）
Ultra-PRO ¥300

標準サイズのカードが50枚入るケース（二つで¥300）。小型な上に頑丈な透明プラスチック製なので、ゲーセンへの持ち運びにも便利

セミケース（4ポケカードタイプ）
ナガセプラスチックス ¥800

中をしっかり保護してくれるハードケース ペンやメモも一緒に収納できるので、本格派の人にオススメ。リフィール（アルバムに挟んでいくカードを入れるシート）の取り外しもバインダー金属金具に比べて簡単

リストの活用方法：上にあるリストは、コピーを取った後にリスト部分を切り取ってお使いください。スペシャルカードチェックリストは切り取って半分に折ると、登録メンバー控え用リストはそのまま切り取ると、ちょうど選手カードのサイズとなります。なお、レギュラーカード、レアカードのチェックリストは次号以降で掲載予定です。

各種タイトル戦の出場条件と試合スケジュールを大公開！

『WCCF』のゲーム全体での試合スケジュールは、左表のようなサイクルで進行していく。また、表中にあるタイトル戦にはそれぞれグレードが付けられており、そのほとんどに出場条件が設定されている。グレードが高いタイトル戦で好成績を収めれば高額の賞金を得られるので、ぜひ出場したいところ。下の表を参考に全タイトル制覇を目指そう！

各種タイトル戦の試合スケジュール

大会LV	試合スケジュール
D	第1サイクル
	PRE-SEASON CUP　1回戦
	PRE-SEASON CUP　準決勝
	PRE-SEASON CUP　決勝
B〜S	第2サイクル
S	JAPAN TROPHY
A	CONTINENTAL SUPER CUP
B	NATIONAL SUPER CUP
B	第3サイクル
	KING'S CLUB CUP　1回戦
	KING'S CLUB CUP　準決勝
	KING'S CLUB CUP　決勝
S	第4サイクル
	CHAMPIONS TROPHY　1回戦　<ホーム>
	CHAMPIONS TROPHY　1回戦　<アウェイ>
	CHAMPIONS TROPHY　準決勝 <ホーム>
	CHAMPIONS TROPHY　準決勝 <アウェイ>
	CHAMPIONS TROPHY　決勝　<1戦のみ>
C	第5サイクル
	ENTERPRISE CUP　1回戦
	ENTERPRISE CUP　準決勝
	ENTERPRISE CUP　決勝
A	第6サイクル
	CONTINENTAL CUP　1回戦　<ホーム>
	CONTINENTAL CUP　1回戦 <アウェイ>
	CONTINENTAL CUP　決勝　<1戦のみ>
B	第7サイクル
	TITLE HOLDER'S CUP　1回戦
	TITLE HOLDER'S CUP　準決勝
	TITLE HOLDER'S CUP　決勝
SS	特殊サイクル（2週に1回）
	INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSHIP　各グループ1戦
	INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSHIP　各グループ2戦
	INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSHIP　各グループ3戦
	INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSHIP　準決勝
	INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSHIP　決勝

※いずれの試合も、参加チーム以外はフレンドリーマッチを行なう。
※「INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSHIP」のみリーグ戦で行なう。

各種タイトル戦のグレードと出場条件

大会	グレード・出場条件	大会	グレード・出場条件
INTERNATIONAL CLUB CHAMPIONSIP	**インターナショナルクラブチャンピオンシップ** GRADE：SS 出場条件：獲得賞金が10億円以上であること	KING'S CLUB CUP	**キングスクラブカップ** GRADE：B 出場条件：無し
JAPAN TROPHY	**ジャパントロフィー** GRADE：S 出場条件：チャンピオンズトロフィー獲得済みで、獲得賞金上位2チーム以内であること	TITLE HOLDER'S CUP	**タイトルホルダーズカップ** GRADE：B 出場条件：無し
CHAMPIONS TROPHY	**チャンピオンズトロフィー** GRADE：S 出場条件：獲得賞金が10億円以上であること	NATIONAL SUPER CUP	**ナショナルスーパーカップ** GRADE：B 出場条件：キングスクラブカップ獲得済みで、ジャパントロフィーおよびコンチネンタルスーパーカップ不出場&獲得賞金上位2チーム以内であること
CONTINENTAL SUPER CUP	**コンチネンタルスーパーカップ** GRADE：A 出場条件：コンチネンタルカップ獲得済みで、ジャパントロフィー不出場&獲得賞金上位2チーム以内であること	ENTERPRISE CUP	**エンタープライズカップ** GRADE：C 出場条件：無し
CONTINENTAL CUP	**コンチネンタルカップ** GRADE：A 出場条件：獲得賞金が5億円以上で、上位4チーム以内であること	PRE-SEASON CUP	**プレシーズンカップ** GRADE：D 出場条件：無し

※獲得賞金順位付けは、そのとき遊んでいるプレイヤーの中で行なわれる。

今月の1枚

「今月の1枚」は、毎月1枚のレアカードを紹介しつつ、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナーです。記念すべき第1回目は……

フランチェスコ・トッティ
（所属クラブ：ローマ　国籍：イタリア）

所属クラブのローマでも、イタリア代表でもエースナンバーの10番を背負う。ローマのプリンシペ（王子さま）として絶対的な信頼と人気を獲得。FWへラストパスを配球し、自らも得点できるトップ下、あるいは2トップの一角を担うなど、得点に絡むポジションをこなす。俊足ではないが、パスもドリブルもセンスも非常に高いレベルにあるプレイヤーだ。
ゲーム中の能力も極めて高い。トップ下だけでなく、FW（特に右側）から2列目までこなしてくれる。

最強

第1回
マグナマ吟さん
（東京都在住）

ウス！　我がハタガヤFCの戦術は至極簡単。基本として右サイドボタンを押しておき、攻めるときは中央突破ボタン、守るときはカウンターボタンを早めに押しておくだけ。トッティが右サイドからボールを持ち込んでいき、センターリングからシェフチェンコがダイレクトシュートッ!!　って感じ。たまに、左サイドからネドヴェドが走ってそのままシュート!!　ってのもあったり。後は、相手フォーメーションのスペースを突くような配置に動かし、パスを回すのが得点の秘けつかと。常勝ってわけじゃないけど。

ハタガヤFC　チームスペック（6/16現在）
- ●チームスタイル（ランク）：バランス重視（SS）
- ●総プレイ回数：170回
- ●監督Lv：B+
- ●生涯戦績：92勝48敗30分

あなたの最強のチーム、ズバッと紹介します！

このコーナーでは、読者の方々のチーム情報を広く募集しております。今回の記事を参考に、あなたのチームのフォーメーション（登録メンバー）、得意戦法、アピールポイント、チームスペックを書いて、ぜひ右のあて先までお送りください！

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
WCCFコーナー係
E-mail：post@arcadiamagazine.com

自慢のお店もズバッと紹介します！：本コーナーでは「WCCF」を設置している店舗の情報も募集しています。あなたのお店の名前、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先は上のカコミを参照のこと。

よみがえる1980年代のナムコサウンド！

インプレッション

アレンジ曲の出来映えが素晴らしいことは今更言うまでもないが、本当に注目したいのはアクションゲームとしての面白さ。従来の「タイミングよくボタンを押す」だけの音ゲーとは一線を画する練り込まれたゲーム性は、ライトユーザーからハイスコアラーまで、きっと幅広い支持を受けるはずだ。

ボタンの使い分けをしっかりと

本作はABC三つのボタンを使って遊ぶゲームだけど、BとCボタンを使わないでプレイするのはもったいない。Bボタンはマーカーを消すための補助、Cボタンはピンチのときに役立つスーパーアクション（どちらもキャラごとに異なり、[illegible]あり）の発動ボタン。まずは、Bボタンを押してアクションを使ってみる、危ないと思ったときに、Cボタンを押せるように意識して遊んでみよう。

全国のナムコ系[illegible]を中心に、いよいよ稼働を始めた「テクニクビート」。発売を今や遅しと待ち構えていた人も多いんじゃないかな？　今回は、全収録曲のデータはもちろん、人気が集中すると予想される「マッピー」の譜面も紹介していこう。[illegible]メロディを奏でるために、ぜひ参考にして欲しい。

テクニクビート
- ■メーカー：アリカ
- ■ジャンル：テクノアクションパズル
- ■操作方法：[illegible]レバー＋3ボタン
- ■稼働時期：2002年6月[illegible]
- ■[illegible]：[illegible]

とりあえずはノーマルモードで、好みの曲を探すことから始めてみてはいかがかな？

以前にもお伝えしたように、本作にはイージー／ノーマル／チャンネルという三つのプレイモードが存在する。

このうち、イージーとノーマルは、好きな曲を選択してプレイできるモード（序盤ステージでは選択できない曲もある）。収録される曲数は、アリカオリジナル曲が39曲とナムコ曲のアレンジが31曲の、計70曲にも及ぶ（下表参照）。

一方のチャンネルモードは、ステージクリアごとに提示される[illegible]から選びたい曲[illegible]ただし、[illegible]曲が1曲[illegible]こともある。[illegible]には、かな[illegible]。

遊ぶ前にチェック
収録曲完全リスト

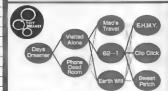
本作の収録曲には、8段階の難度が設定されている。もちろん、最高ランクの曲はマーカーの配置も複雑。そう簡単にはクリアさせてもらえないぞ。

EASY/NORMAL STYLE

曲名	ジャンル	アレンジ作曲者	難度
Youkai Doucyuki	TECHNO POP	MEGA	☆1
TOY POP	HAPPY	AYA	☆1
Cosmo Gang the Video	BOSSA&DRUM'N	AYA	☆1
Sky Kid	TECHNO POP	HIROTO	☆2
New Rally-X	MODERN POP	AYA	☆3
Libble Rabble	LATIN HOUSE	AYA	☆3
Ordyne	LATIN HOUSE	HIROTO	☆3
The Return of Ishtar	2STEP	YOU	☆3
X-Day	ACID HOUSE	YOU	☆3
The Tower of Druaga	DIGITAL HARDCORE	MEGA	☆3
Mappy	HAPPY HANDBAG	AYA	☆4
Assault	HIP HOP	YOU	☆4
Thunder Ceptor	DIGITAL ROCK	MEGA	☆4
Rolling Thunder	MODERN HOUSE	HIROTO	☆4
Dragon Split	DRUM'N BASS	YOU	☆4
F/A	HARDCORE TECHNO	AYA	☆4
Ridge Racer	BIG BEAT	AYA	☆4
Xevious	MINIMAL	MEGA	☆5
Dig Dug	ELECTRO	MEGA	☆5
Metrocross	FUTURE JAZZ	AYA	☆5
PacMania	GABBA	AYA	☆5
Wonder Momo	HAPPY&SKA	MEGA	☆5
Berabo Man	HYPER EURO	AYA	☆6
Winning Run	FUSION	YOU	☆6
Gun Bullet	BIG BEAT	AYA	☆6
Burning Force	TRANCE	AYA	☆7
Genpei Toumaden	PROGRESSIVE TECHNO	MEGA	☆7
Galaxian	GERMAN TRANCE	YOU	☆7
Motos	HARD TECHNO	YOU	☆8
Splatter House	DIGITAL HARDCORE	YOU	☆8
Dragon Buster	NOISE MIX	MEGA	☆8

namco SIDE CHANNEL STYLE

EASY/NORMAL STYLE

曲名	ジャンル	作曲者名	難度
Days Dreamer	HAPPY HANDBAG	AYA	☆1
Rambler	DRUM'N BASS	AYA	☆1
Phone Dead Room	EPIC HOUSE	AYA	☆2
Inside One	EPIC TRANCE	AYA	☆2
Earth Will	ETHNIC TECHNO	AYA	☆3
Visited Alone	GARAGE HOUSE	AYA	☆3
62-1	DIGITAL FUNK	MEGA	☆3
Diamond troll	BREAK BEATS	MEGA	☆3
Hypnotherapy	TRANCE	YOU	☆3
Broken Shackles	DRUM'N BASS	YOU	☆3
Dizzy Dog	DIGITAL ROCK	AYA	☆3
Sweet Patch	GEL-TECHNO	MEGA	☆4
Clip Click	LATIN HOUSE	HIROTO	☆4
Mao's Travel	HOUSE BALLADE	Yack	☆4
Spiral Life	AMBIENT	Yack	☆4
Bossa Antique	BOSSA AMBIENT	HIROTO	☆4
Hard Head	BIG BEAT	MEGA	☆4
Dynamite Egoist	BIG BEAT	J99	☆4
E.H.M.Y.	COMICAL HOUSE	Yack.	☆5
1970 Modern	MODERN HOUSE	HIROTO	☆5
Happy Happy	FUSION	Yack	☆5
Segment4	MINIMAL	YOU	☆5
Hectic	INDUSTRIAL	AYA	☆5
Sasia	HARD TECHNO	J99	☆5
Night Life	RAVE	AYA	☆5
Rambler HardVer.	DRUM'N BASS	AYA	☆5
TGM in the Bottle	TECHNO	MEGA	☆6
Marine snow Dance	ELECTRO	Yack	☆6
Arabesque	TECHNO	J99	☆6
Suicide Robot	HARD ELECTRO	YOU	☆6
FAKE WORLD MANIAX	RAVE EX	YOU	☆6
Days Dreamer HardVer.	HAPPY HANDBAG	AYA	☆6
Clip Click HardVer.	LATIN HOUSE	HIROTO	☆6
Rotten da Moon	ROTTERDAM TECHNO	MEGA	☆7
TE-20	SUPER EURO	J99	☆7
TGM in the Bottle HardVer.	TECHNO	MEGA	☆7
E.H.M.Y. HardVer.	COMICAL HOUSE	Yack	☆7
Night Life HardVer.	RAVE	AYA	☆7
Rotten da Moon HardVer.	ROTTERDAM TECHNO	MEGA	☆8

ARIKA SIDE CHANNEL STYLE

テクニク用語事典

アクション：マーカーの上に乗ってBボタンを押すこと。例えばニッティーなら、マーカーを持ち上げて運ぶ「キャッチ」、ハッシーならマーカーごと高速移動する「スライディング」といった具合に、その性質はキャラによってまちまち。**キャッチ**：本来はニッティーのアクションのことだが、便宜上、レイン、ボット、ウィリーでマーカーを持ち上げることも指す。

今月のピックアップ曲

原作はどんなゲーム？

1983年発売のアクションゲームで、ネコの盗賊ニャームコに盗まれたアイテムをネズミの警官マッピーが取り返すというコミカルな舞台設定。ニャームコの館にはそこら中にトランポリンが配置されており、これをうまく使って各フロアを移動するのがコツだ。ちなみに、テクニクビートでアレンジされているのはメインテーマだが、ボーナスステージの曲も秀逸。

ニャームコや手下のミューキーズから逃げ回りつつ、盗品を回収するのだ。

ボーナスステージもある。曲が終了する前にすべての風船を割れば高得点！

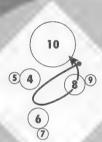
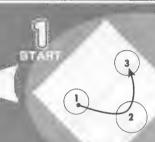
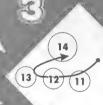
MAPPY ～マッピー～

（難しさ：★★★★）

曲自体の難しさはそれほどでもないが、チェインのつなぎ方や、ビートマーカー狙いのセオリーなど、ゲームの基本が凝縮されている。今回はレインを使ったパターンだが、ほぼそのままニッティーやボットにも応用可能だ。

譜面データ		
	マーカーの数	57
	ビートマーカーの数	12（反応55）
	合計	69（反応112）

Point マーカーで橋を架ける

やや離れた場所にある二つのマーカーの間に大きなマーカーを運び、三つ以上のマーカーでチェイン。ニッティー、レイン、ボットの基本テクニックだ。

キャッチしたらほかのマーカーのところまで運ぶ。

「クロウ」を持つレインなら巨大チェインも可

1 START

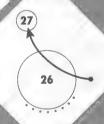
2

3

4

5

6

7

Point ビートマーカーはチェイン禁止

ビートマーカーはチェインに組み込むより、単体で反応させた方がスコアが高い（始動がビートマーカーの場合を除く）。ハイスコアを狙う際は要注意だ。

テクニク用語事典

ジャスト：最高のタイミングでマーカーを反応させたときの評価。ジャスト・グレイト→グッド・バッドの順に評価が落ちる　**チェイン（チェインコンボ）**：マーカーを反応させたとき、隣接するマーカーが予約状態になること　**トーンコード**：反応させるべきタイミングで、同じ複数のマーカーを同時に反応させること。チェインとの違いに注意

テクニク用語事典

マーカー：要するに音符。1回だけ反応させればいい通常のマーカーと、何回も反応させる必要があるビートマーカーがある。**予約マーカー**：チェインによって反応させたマーカーのこと。自動的に演奏される　**ラウンドウェーブ**：Aボタンを押したとき足元に広がる波紋のこと。キャラによって大きさが異なる　これがマーカーに接触すると、マーカーが反応。

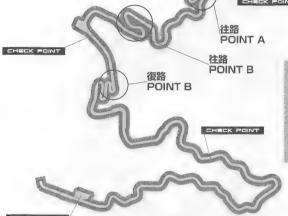
上級のさらに上！
超上級・八方ヶ原を攻める！

頭文字D アーケードステージ
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2002年3月中旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

八方ヶ原 HAPPOUGAHARA

超上級

目標クリアタイム
往路：2'55"00
復路：2'55"00

超上級コースに設定された八方ヶ原は、ストレートが短く、右へ左へとコーナーが息を付く暇も無いくらいに連続するのが特徴だ。各コーナーも、直角なものからヘアピンといった、きついものばかり。コース幅の狭い中、そのようなコーナーがずっと続くのだ。コース攻略としては、コースマップを覚えるのはもちろんのこと、連続するコーナーをいかに対処するかになる。ヘアピンを含むほとんどのコーナーが連続で待ち受けているため、走行時はS字コーナーをクリアーする感覚でラインを取ると、意外に走りやすいだろう。また、八方ヶ原は往路と復路の二つのコースが用意されているが、上り下りの区別は無いので注意。

全体マップ
コース全長：5754m
第1区間距離：1302m
第2区間距離：1326m
第3区間距離：1429m
第4区間距離：1697m

いよいよ最終回となる今回は、超上級コースに設定された八方ヶ原の攻略だ。原作では、この八方ヶ原コースを東堂塾というプロさながらのレーシングチームがホームコースとしている。とてもアグレッシブなコースレイアウトになっているぞ。

Text：キャサ夫

CHECK 慣性ドリフトをマスターし八方ヶ原に活かせ！

S字コーナーで、特に重要なテクニックが慣性ドリフト。右・左というS字状のコーナーをクリアする際、右コーナーでドリフトさせると、左コーナーに備えづらい。しかし、右コーナリングのドリフト中にアクセルを一瞬離して減速を行なうことで、車の左側に掛かった荷重を車の中央へ移動させることができ、次が楽になる。また、右コーナリング中であれば、カウンタ―ステアを当てると同時にアクセルを離すことで、スムーズに車の荷重を右側に移動させることができ、同時に左コーナーに合わせたドリフト走行ができる。これを慣性ドリフトという。

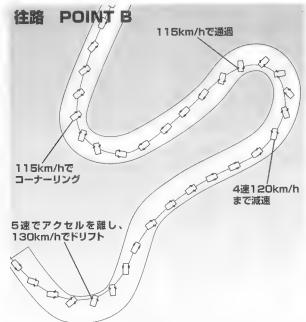
ドリフト中に左コーナーへ備え、アクセルできっかけを与えてやれば

スムーズに左コーナーへドリフト進入が可能に。ぜひマスターしたい。

プロジェクトK
キャサ夫のインプレッション & 心に残る名場面

秋名スピードスターズからプロジェクトDへと所属チームを変更し、高橋兄弟などと本格的に走り込むことになった藤原 拓海。八方ヶ原では、プロレーサー「舘 智幸」と壮絶なバトルを展開する。プロならではのセオリー通りの走りで勝ちに徹する舘。それに対し拓海は、常識では考えられない、ヘッドライトを消すという異質の方法でバトルに勝利した。

暗闇の中、峠道でライトを消して走るのは自殺行為。マネしないでね。

イニD小ネタ集：コンティニューは車検いらず!?　本作で使用するカードの利用限度回数は50回。この使用回数が無くなると、カードを更新しなくてはならない。しかしコンティニューした場合は、その使用回数が減らない！　これもやり込みには欠かせない重要なテクニックといえるだろう(笑)。

一つ一つのヘアピンが、大きなS字コーナーのようにつながっている第3区間Bポイント。ここは車をドリフトさせて、リアを流しっぱなしでクリアするのがコツとなっている。ギヤは常に3速へ入れた状態にし、ドリフト走行時は、コース幅をいっぱいに使って切り返しドリフト（慣性ドリフト）のテクニックを使おう。また、最後から二つ目のヘアピンは、クリッピングポイントが奥にあるので注意しておくこと。

どのコーナーも、常に出口付近でイン側に寄る操作が必要。

その行為が次のコーナーへの理想のラインへとつながるぞ。

八方ヶ原 〜往路〜

目標区間タイム

第1区間	0'42"00	第3区間	0'43"00
第2区間	0'42"00	第4区間	0'48"00

徐々にきつくなる感じのヘアピンコーナーには要注意。クリッピングポイントを正確に覚えること。

ヘアピンコーナーが、連続で続く場所の多い第3区間Aポイント。コーナーのRが比較的きついのは確かだが、クリッピングポイントが奥に取られているため、ライン取り次第では意外に速いスピードでクリアができる。

ギヤを3速へ入れた状態で、ヘアピンの出口でイン側へ寄るようなラインを取れれば、アクセル全開でコーナリングができるだろう。正確なクリッピングポイントを知ることが大切だぞ。

公道最速伝説モード　超上級コース「八方ヶ原」ライバルキャラクターデータ

高橋 啓介
レベル：★★★★★★★★★☆
チーム：赤城レッドサンズ
車　種：RX7 Type R［FD3S］

舘 智幸
レベル：★★★★★★★★☆☆
チーム：東堂塾
車　種：CIVIC TYPE R［EK9］

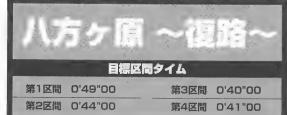
スマイリー酒井
レベル：★★★★★★★☆☆☆
チーム：東堂塾
車　種：INTEGRA TYPE R［DC2］

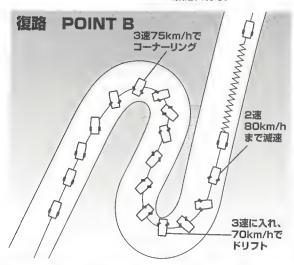
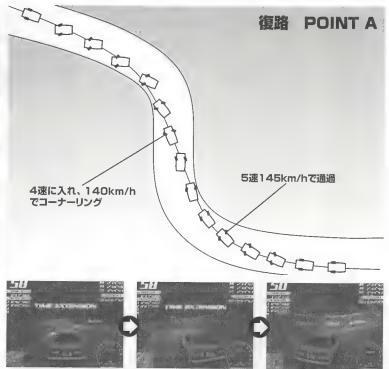
二宮 大輝
レベル：★★★★★★☆☆☆☆
チーム：東堂塾
車　種：CIVIC TYPE R［EK9］

D事典　**イニD小ネタ集：**何回でも見られるエンディング!?　全コースを制覇すると、最後に藤原 文太が登場。文太とバトルをすることで、勝敗に関係無くエンディングを見られることができるのだが、公道最速伝説で毎回対藤原 文太戦を選択すれば、何回でもエンディングが見れちゃうぞ！

八方ヶ原 ～復路～

目標区間タイム			
第1区間	0'49"00	第3区間	0'40"00
第2区間	0'44"00	第4区間	0'41"00

比較的速いスピードで第1区間のチェックポイントを通過するところ。ここでの注意点は、チェックポイント直後の左コーナー。チェックポイント部分からのS字状のコーナーになっているのだが、左コーナーのRがきつくなっているため、左コーナーに合わせたラインを取ることが大切。右→左コーナーのライン取り次第では、4速アクセル全開で、ハンドリングのみでのクリアーが可能になっている。

八方ヶ原の4連ヘアピン。秋名に比べると、一つ一つのヘアピンの角度がきつい。復路の場合、連続ヘアピン一つ目の進入が厳しいポイント。ストレートでスピードに乗った車をギヤ2速＆フルブレーキで一気に70キロまで減速させて進入しなくてはならないので覚えておこう。

右に立ちはだかる壁の存在でコースの先が見えないのも八方ヶ原の特徴といえよう。

チェックポイント通過後の右コーナーは張り付く感じでクリアーし、アウトインアウトのラインは左コーナーに合わせること。コツは、右コーナーを遅めに進入して、出口付近で左コーナーのアウト側に位置することだ。

初心者のための 公道最速理論
最終回 ドライブテクニックを知る

高橋涼介

最終回となる今回は、ドライブテクニックについてのまとめ。基本的なものばかりだが、重要なことなので覚えておいて損は無い。

カウンターステア：ドリフト走行時に欠かせないテクニック。車が横滑りになり、リヤが流れた際、リアが流れた方向にハンドルを切って、車の姿勢を制御する行為のことをいう。いわゆる逆ハンである。

スリップストリーム：前を走る車の真後ろにピタリとくっ付くことにより空気抵抗を最小限に減らし、車を加速させたり、パワーを温存するテクニック。

ヒールアンドトゥ：減速を行なうときに、ブレーキペダルを踏みつつ、踵をずらしてアクセルを踏み込み、エンジンの回転数を合わせてからギアチェンジを行なうテクニック。これにより、素早い減速が可能となり、制動距離を短くできる。重要なテクニックだが、クラッチの無いゲーム中では活用できる場面が無い。

アウトインアウト：コーナーリングのライン取りのことで、極力直線的にコーナーを走らせることにより、スピードを維持したコーナーリングができる。すべてのコーナーで意識したいテクニックだ。

D事典 **全コースを制覇せよ！**：ポイントを60000点以上ためることで妙義、碓氷、妙義、八方ヶ原の4コースを通して走れることも忘れてはならない。全コース走行もインターネットで集計しているので、TOPを目指して頑張ろう！　ちなみに現在（2002年6月13日）のTOPは、香港「ネコバス氏」の7'50"58だぞ！

最後の砦としてやはり奴が居た！？

対 藤原 文太

ストーリーモードの最後、八方ヶ原をクリアーするとラスボスとして登場する藤原文太。果たしてその走りとは…

秋名山親子対決シーン紹介

朝霧の中、秋名山に突如現れたインプレッサ。拓海がどんなに振り切ろうとしても、背後にピタリと張り付く。切り札の溝落としで振り切ろうとした拓海だったが、逆に溝落としで振り切られてしまい、バトルを諦める。完全なる敗北。そして、意味深な笑みを浮かべるドライバー。テクニック、そしてマシン性能ともに上である謎のドライバーの正体は、何と拓海の育ての親、藤原 文太だったのだ。

格段に速いライバルを前に、完敗を体験した藤原拓海。さらに上を求めてドライビングに磨きをかけることに……。

とにかく速い！！

テールトゥノーズで迫る文太。スキを見せるとブチ抜かれるぞ。

鋭いドリフトでコーナリングする文太だが、ストレートは遅い（笑）。

コーナリング！！

本当に豆腐屋なのか!?

原作でも登場したインプレッサの文太仕様。何とゲーム中にも登場するのだ！　もちろん、舞台は秋名の下り。そして、ドライバーはラスボス（？）の藤原 文太。原作では、気分転換に秋名を走っていた拓海の背後に突如現れ、溝落としのテクニックを用いてあっという間に振り切ってしまったスゴ腕の持ち主。その鋭い走りはゲーム中でも変わらない。そんな文太に勝つには、秋名の下りを3分5秒前後で走らなければならない。勝負どころは5連ヘアピンだ！

藤原 文太

レベル：★★★★★★★★★★
チーム：ー
車　種：IMPREZA WRX type R STi Version Ⅵ［GC8］

公道最速は誰だ!?

インターネットランキング 〜八方ヶ原〜

2002年6/13現在

八方ヶ原・往路・TUNED　総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	ケンシン	2'23"329	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
2	トツテイ	2'23"362	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
3	ネコバス	2'23"628	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
4	ビルチャン	2'24"657	RX-7 Type R[FD3S]	東京都
5	ネコバス	2'24"819	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
6	ロオ	2'24"820	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
7	ライオン	2'24"945	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
8	ニハニハロ	2'24"968	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
9	アツシ	2'24"987	RX-7 Type R[FD3S]	千葉県
10	プチシュー	2'25"220	RX-7 Type R[FD3S]	三重県

1位から10位までの差はわずか2秒。使用車種は全員がFD。そして、この2秒差の中に10人がひしめき合っているのも驚きだが、さらに驚く事実は、うち7人が香港勢だということだ。前回、秋名での集計時でもそうだったことだが、香港では頭文字Dが大ブレイク中！　……らしい。

八方ヶ原・復路・TUNED　総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	ケンシン	2'23"646	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
2	ミケイ	2'23"782	RX-7 Type R[FD3S]	神奈川県
3	トツテイ	2'24"373	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
4	ニハ	2'24"522	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
5	ガオ	2'24"999	RX-7 Type R[FD3S]	神奈川県
6	モモコ	2'25"294	RX-7 Type R[FD3S]	山口県
7	ビルチャン	2'25"333	RX-7 Type R[FD3S]	東京都
8	セガロッソ	2'25"545	RX-7 Type R[FD3S]	HONG KONG
9	ニエオ	2'26"402	LANCER EVOLUTION IV	HONG KONG
10	タク	2'26"478	RX-7 Type R[FD3S]	愛知県

1位のタイムは往路、復路ともにあまり変わらない様子。さすがにコースレイアウト上、往路と復路ではなかなか差が出ないということだろうか。使用車種は9台がFD。香港勢5人のうち、1人がランエボ使いとなっている。ここにきて、FDの性能の高さが位置付けられてきた。

怒首領蜂大往生

敵地の奥深くに待ち構える、超弩級レーザー砲を撃破せよ！

エリアごとに大きな特徴があるステージ4は、まず敵の特性を把握することが大事。そして、今回ついに気になる2周目への突入条件とエクステンド条件を大公開。1周クリアは目の前だ！

■怒首領蜂大往生
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年4月17日(稼働中)
■使用基板：専用基板

この責任は誰が取るのか？ これが大往生2周目の凄惨現場だ！

1面道中でさえもこのありさま。ザコヘリが3WAY弾を撃ちながら突っ込んできているのが分かるだろうか？ これらの敵に対しては、常に先手を打っていかなくては生き残ることがほぼ不可能だろう。

この思わず目を覆いたくなる地獄絵図が、かねてよりうわさされていた大往生2周目の現場写真だ。

敵弾の増加や速度アップはもちろんのこと、ステージ中の大型機の攻撃は圧巻の一言。そして1周目とは比較にならないほど増加したボスの弾幕には、思わず言葉を失う。恐ろしいまでの高難度の前に、2周目を見た多くのプレイヤーは自信を喪失し、失意のどん底に沈んでいる模様。

また、2周目開始時に残機が強制的に0になってしまうという衝撃的な事実がさらに重くのしかかってき

残すところ後1カ月！ ラストスパートをかけろ!!

『怒首領蜂大往生』スコトラ続報

いよいよ締め切りまで1カ月弱となった、『怒首領蜂大往生』スコトラ。みんな頑張っているかな？ さて、今回はスコトラの賞品を紹介しよう。優勝賞品の基板はもちろん、それ以外の賞品も、入手困難(不可能？)なレアモノばかり。スコアを出したら、P62の応募用紙に記入し、編集部まで送ってくれ!!

■優勝：『怒首領蜂大往生』基板＋コントロールBOX
■2位：PS2本体＋PS2版『怒首領蜂大往生』ソフト
■3位：PS2版『怒首領蜂大往生』ソフト＋ポスターセット
■1位～50位、100位、150位、200位：『怒首領蜂大往生』オリジナルサントラCD(ケイブ自主制作)
■部門賞※：PS2版『怒首領蜂大往生』ソフト
■集計締め切り：7月20日(当日消印有効)
■ルール：一人プレイ、面数優先にて集計。同面数の場合はスコアの高い方。機体別・強化タイプ別の集計はありません(各部門賞賞品のみ)。
■P62の応募用紙を使用してください(コピー可)

スコアを出したら、ぜひ参加してほしい！ レアグッズ入手のチャンスだぞ！

※部門賞と総合1～3位が重複していた場合、次点スコア申請者が繰り上がりで対象となります

これが！ これがチーム蜂の講師陣だ！

烈怒(れっど)

唐突に1面ボス前の点数にこだわり始めた、泣く子も黙る1面神体。その努力が空回りしていることをうすうす感じつつも、後には引けない性分なので、このままでは2周クリアに後20年はかかりそうだ。

形状(けいじょう)

まだ行ってもいない地点のパターンを考える夢想家。2周目のボム配分計画に自信アリ(本人談)とのことだが、最近コンボつなぎに夢中になってミスしまくり、3回連続で1面ENDという失態を演じてしまったようだ。

STAGE 4 BOSS

本項の指針

強敵ビットをハイパーレーザーで焼き尽くせ!!

弾幕の性質を理解すれば"難しい弾避けをさせられないようにする"ことが可能。要点を理解して、安定度を上げよう。

[illegible]
- ●各攻撃パターンの特徴をつかめ
- ●キーとなる弾の性質に注目せよ
- ●ビットにハイパーを使うと…!?

一次形態

4種の攻撃パターンを把握しよう!

ヒロ「一次形態の攻撃で、特に[illegible]やすいのって、[illegible]」

形状「やっぱり、パターン④じゃないですかね。攻撃がすべて自機を狙ってるんですけど、ゴチャゴチャした攻撃だからか、意外とそれに気が付きにくいみたいなんですよね」

開発「なるほど。確かにこの攻撃は、赤弾も青弾も自機を狙ってるってことを意識して、青弾を避けやすい状況にしないとダメなんだよな」

形状「逆に、そこに気付いてしまえば、かなり安定するパスなんですよ」

開発「見切って弾のすき間に入るタイプの弾避けじゃないからね。基本的に」

形状「青弾を画面端に引き付けて避けるのがすべてですね」

攻撃パターン① 5WAY弾のすき間に入るな！

間隔の狭い5WAYの青弾による攻撃。基本的には、5発1セットを大きな1発の弾と見なして避けていく。注意したいのは、右の写真のように2~3セットの5WAY弾が、つながった状態で飛来する場合があるということ。判断が遅いと、逃げ道が無くなってしまうぞ。

画面全体を見て「行き止まり」に入り込まないように避けていく。

このように、複数の5WAY弾が連結して飛来する状況がしばしば発生するので注意。

攻撃パターン② 赤弾の着弾点を予測せよ！

4連射の1~3WAY赤弾+全方向にばらまかれる青弾の混合攻撃。2~3WAY赤弾に関しては、弾の間隔が狭い場合と広い場合があることに注意しよう。赤弾の軌道と着弾点を予測し、弾の間隔が狭い2~3WAY赤弾のすき間には、絶対に入らないようにすること。

視野を広く保ち、赤弾の軌道を予測することが重要。間隔の狭い3WAYは特に危険。

この写真のような間隔の広い3WAY弾は無理に外側に逃げるとかえって危険だ。

攻撃パターン③ 弾幕の交差点にご用心！

等間隔の青弾幕による波状攻撃。青弾幕のスキ間は簡単にスリ抜けられる広さなので、それほど難しい攻撃ではない。しかし、右の写真のように、複数の弾幕が交差する位置で避けなくてはいけない状況になるとかなり危険。このようなポイントに巻き込まれないように動こう。

弾の間隔は一定ですき間も広いので、基本的には簡単に避けられるが…

このように、複数の弾幕が交差するポイントに巻き込まれると難しくなる。

攻撃パターン④ 青弾を画面端に引き付けろ!

自機を狙う高密度の7WAY赤弾+その両サイドのすき間が広い6WAY弾が基本攻撃。これに、自機を狙って時間差で飛来する青弾が加わる。パターン③が終わったら画面端に移動しておき、画面端に青弾を引き付けてから、少しずつ横に動いて青弾を避けていこう。

パターン③が終わった時点で、画面端に移動しておくことが重要。

7WAY赤弾のすき間に入らないように、少しずつ横に移動して青弾を避けていく。

ハメコ。の独り言

さてさて、ついに隠し要素が解禁となった今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか？　今回はHELLコースが無く、その代わりに段位認定モード十段が超凶悪な難度で立ちはだかってくれてます。難しモノ好きな諸君はぜひ挑戦あれ！　そして、そんな段位認定十段を志すプレーヤー諸君に少しでも参考になればということで、左ページでは「A」Anotherを攻略！

隠し曲解禁で、さらに盛り上げろ!!

beatmaniaⅡDX7thstyle
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7鍵盤＋スクラッチ
■発 売 日：2002年3月(稼働中)
■使用基板：——

Text：ハメコ。

隠し解禁曲				
ジャンル	曲名	アーティスト	レベル(星の数)	bpm
TECHNO	entrance	Kobo project with Masa	7	180
EUROBEAT	Last Message	good-cool feat. Meg	7	155
SUPER EUROBEAT	REMEMBER ME	LESLIE PARRISH	7	152
TRANCE	The Sound Of Goodbye	Armin Van Burren Presents:Perpetuous Dreamer	7	140
HARDCORE TECHNO	MAX 300	Ω	7	300
ORCHESTRAL	革命	dj TAKA with NAOKI	7	148

HOUSE		
FILTER HOUSE	Bad Routine	D.J. Spugna
HARD HOUSE	Spooky	good-cool
HOUSE	Happy Wedding	ASKA
ALTERNATIVE HOUSE	AVE DE RAPINA	Shawn The Horny Master
HOUSE	Spica	D.JW

good-cool		
HOUSE	Come With Me	good-cool feat. Aundrea L. Hopkins
HARD HOUSE	Spooky	good-cool
POPS	Somebody Like You	good-cool
SUPER EUROBEAT	Last Message	good-cool feat. Meg
HOUSE	Spin the disc	good-cool

APPEARANCE		
TECHNO	entrance	Kobo project with Masa
EUROBEAT	REMEMBER ME	LESLIE PARRISH
EUROBEAT	Last Message	good-cool feat. Meg
HARDCORE TECHNO	MAX 300	Ω
ORCHESTRAL	革命	dj TAKA with NAOKI

MAX		
DRUM'N'BASS	Real	Aya
ROTTERDAM TECHNO	rottel-da-sun	sampling masters MEGA
INSTRUMENTAL	Take It Easy	Aya
CELTIC	Dedos de Fatima -ファティマの掌-	Osamu Kubota featuring Sizzle Ohtaka
HARDCORE TECHNO	MAX 300	Ω

SELECTION		
12 BEAT	Burning Heat! (Full Option Mix)	Mr.T with Motoaki.F
SUPER EUROBEAT	SOLID GOLD	DUSTY
TRANCE	The Beauty Of Silence	Svenson & Gielen
HYPER ROCK BEAT	D2R	NAOKI
RENAISSANCE	A	D.J.Amuro

D.J.		
HIP HOP&SOUL	Glorious Days	Noria
HOUSE	Happy Wedding	ASKA
TRANCE	Tomorrow Perfume	dj TAKA
RENAISSANCE	A	D.J.Amuro
TRANCE	革命	dj TAKA with NAOKI

ついに隠し要素解禁!!

インターネットランキングbeat#1が終了して、舞台はbeat#2へ。それに伴い、隠されていた曲・EXPERTコース・段位認定モードにおける九段&十段・そして隠しAnotherがついに解禁となった！

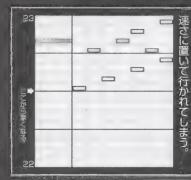
解禁となった隠し曲の数は全部で6曲。また、既存曲の隠しAnotherについては、
●A Another
●stoic Another
●Colors (radio edit) Another
の3曲が新たに選択可能になっている。どの曲もかなりの高難度譜面になっているので、ぜひとも腕試しにプレイしてみてほしい。特に「Colors (radio edit)」Anotherはこの曲のDP Another譜面を左右合わせた譜面構成で、所狭しと並ぶオブジェの多さは圧巻の一言。

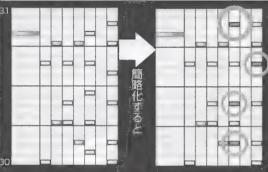
DPでは「A」Another（[illegible]）Anotherが新たに選択可能。隠しEXPERTコースは[illegible]コース。Anotherを含めた[illegible]コースがプレイ可能になっている。[illegible]

[illegible]までのHELLコースといった超高難度コースは無いものの、コースBであるAPPEARANCEはかなりの難度。四曲目にbpm300という高速な曲「MAX 300」が出現するため、ハイスピード2以上でのプレイはかなり厳しいものがあるが、それ以外の曲では十六分が多くハイスピード1ではかなり見にくい。今までハイスピードやランダムに頼ってきたプレイヤーには厳しいコースであるといえるだろう。

段位認定モードは九段と十段がプレイ可能に。SP・DPともに十段の難度はかなりのもの。特にDP十段は今作[illegible]った曲[illegible]レーヤー[illegible]ている[illegible]

段位認定 ダブルプレイ		
九段		
TRANCE	THE EARTH LIGHT	L.E.D. LIGHT
TRIP HOP	Summer Vacation(CU mix)	OutPhase
TECHNO	NEMESIS	D.J.SETUP
十段		
DRUM'N'BASS	era (nostal mix)	TaQ
TECHNO	Stoic	TaQ
TECHNO	DXY!	TaQ

段位認定 シングルプレイ		
九段		
RAVE	R壱萬	tiger YAMATO
ROCK	Buffalo	good-cool feat. Hideo Suwa
DRUM'N'BASS	era(step mix)	TaQ
TECHNO	NEMESIS	D.J.SETUP
十段		
HARD TECHNO	Holic	TaQ
TRANCE	Colors (radio edit)	dj TAKA
PROGRESSIVE	V	TAKA
RENAISSANCE	A	D.J.Amuro

事典 DP段位認定十段について　プチTaQコースともなっているこのコース。二曲目の「stoic」はそこまで難しくないが、曲中に渡って厳しい混合フレーズが目白押しの「era(nostal mix)」、難度の高いスクラッチが混ざった混合フレーズが多く登場する「DXY！」。もちろん、ただこの三曲を単体クリアしているだけでは厳しいぞ。

隠しAnotherが解禁になったことによって、プレイ可能になった「A」Another。段位認定モードの十段で最後の砦としても出現するこの曲は、途中からbpmが191に上昇するため、ハイスピード3でプレイするのは少々厳しいかもしれない。この曲をクリアするには複雑な同時押しをこなす技術、両手でバラ落ち譜面をたたく技術、片手で正確に階段譜面をたたく技術と、IIDXをプレイするに当たってのすべての攻略技術が必要になってくるぞ。

序盤

序盤は「A」Normalと全く同じ譜面で、さまざまなパターンの同時押しとともにスクラッチが出現する。bpmが93と遅いため、途中に出現する十六分間隔のオブジェに惑わされやすい点だけに注意しておけば問題ないハズ。段位認定十段をプレイする際は、貴重な回復ポイントとなる。

しかし、22小節目中盤からbpmが191に変化するので、ハイスピード3でプレイしている場合は、特に注意しておかないと曲の速さに置いて行かれてしまう。

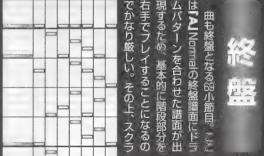
中盤

中盤の中でも30小節目、38小節目、46小節目には、さまざまな同時押しが狭い間隔で登場し、その上スクラッチまで交ざってくる厄介な地帯が出現。しっかりと指の配置を決めておかないと、まず混乱させられてしまう。理想としては譜面通りにたたきたいというのが当然だが、そのためには指がある程度しなやかに動かなければならない。「指なんて全然動きません」というプレイヤーがこのような詰まった譜面でゲージを維持するためには、前号でも少し紹介した「あんみつ(今号182ページも参照のこと)」を駆使してやり過ごしてしまうのが手っ取り早い。簡略法の例として、最上段(30〜31小節目)の譜面を簡略化したものをその隣に掲載しているので参考にしてほしい。簡略化のポイントとなってくるのは、

●十六分間隔のオブジェを押すタイミングをずらして、極力八分で構成された譜面にする。

●取りづらいスクラッチ(特に片方の手で鍵盤と同時に取らなければならない場合)は遅らせて取ることにより、負担を減らす。

というところになる。しかし、逆にこういったポイントを普通にプレイできるプレイヤーは「上級者」ということにもなる。これができない人は、優先的に練習し、習得したい要素の一つなので、頑張ってほしい。

終盤

曲も終盤となる69小節目。ここは「A」Normalの終盤譜面にドラムパターンを合わせた譜面が出現するため、基本的に階段部分を右手でプレイすることになるのでかなり厳しい。その上、スクラッチも交ざってくるため、右手で階段とスクラッチを同時にプレイしなければならない。2Pサイドでのプレイは至難の業だといえるだろう。その上、スクラッチを捨ててオブジェをすべて取ったとしても曲終了後にはゲージが80%を下回ってしまう。

終盤に関してはとにかくスクラッチをしっかりとり、堅実にプレイするしかない。幸い、階段部分に関しては、7〜6〜5〜4を7+6、5+4というように「あんみつ」で簡略化が可能。終盤の譜面のスクラッチ難度が高いので、「A」Anotherはスクラッチテクニックに左右される部分が多いといえる。

〜 beatmaniaのススメ 〜

今回の攻略記事では、難しい譜面をいかに簡単にたたくか？　というところに主眼に置いて紹介したが、そのようなプレイでは高スコアは望めない。というワケで、ある程度プレイに余裕が出てきたら、スコアアタックをしてみよう！

スコアアタックで、「一つ一つのオブジェをしっかり取る」難しさに挑戦していってほしい。そうすることで、オブジェを残さず確実に取ることがきるだろう。後は練習あるのみ!!

あんみつ：GOOD判定の広さを利用して、十六分程度のズレがあるオブジェ同士を同時押しで取ることでリズムの一定化や指運びの簡略化を図る。語源は「甘い」押し方であるため、というものや、IIDXプレイヤー「あんみつ」という人物が先のような簡略化を実行していたため名付けられた、など、どれが正確なのだろうか？　ご存じの方は編集部まで。

与作、「鬼」を語る。

今回新しいモードの「鬼」なんですが、初期のころからのユーザーとしては、何か昔の緊張感が戻って来たなぁって感じがします。

昔は、激しく減っていくゲージを見て、焦りながら緊張感のあるプレイができたんですが、近年はシステムの調整などで、ゲージが減りにくくなって、以前の緊張感が少なくなっている気がします（さすがに「MAX300」はそうとは言いませんが）。普通の譜面に、譜面難易度以外の難しさの要素が無かったわけです。

しかし、その難しさの要素が今回の「鬼」で解消されたと思ってます。昔だったらEXTRA、今だったら「鬼」のREMIXというふうに、頑張ってる人には頑張ってるなりのご褒美がありますから。だからやる気も出るわけで。でも8曲とかはちょっとヤリスギとか思いました（笑）。

Text：閃屋、与作

DDRMAX2
DanceDanceRevolution7thMIX
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：2002年3月（稼働予定）
■使用基板：――

隠し要素 一挙公開！

筐体ポイントで出現する隠し要素は、全部で30個。これらの要素は、必ずしも順番に出るわけではない。ポイントのたまりが早い場合は一つ飛ばして先の要素が出現し、遅い場合は順番に並んで出現する。成績がいいと、加算される筐体ポイントも多いぞ。

隠し曲出現順序	
1	TEMPO CHANGEER
2	La Senorita
3	NAOKI feat.PAULA TERRY
4	DXY !、.59　2曲出現
5	ABYSS、ECSTASY　2曲出現
6	SOUL 6
7	サナ・モレッテ・ネ・エンテ
8	COOL 7
9	BeForU
10	SEXY PLANET
11	WILD RUSH
12	POP 8
13	holic
14	TRIP MACHINE CLIMAX
15	SUPER STAR
16	FINE CHOISE
17	HAPPY HARDCORE
18	MY SUMMER LOVE
19	LUV TO ME ～AMD MIX～
20	HIGHER、Silent Hill　2曲出現
21	LOVE RevenG
22	FROM SOLO
23	MIDNIGHT BLUE
24	Spin the disc
25	BURNING HEAT！（3 Option MIX）
26	FROM 2DX
27	I feel ...
28	NAOKI PLATINUM
29	鬼道
30	MAX X UNLIMITED、革命　2曲出現

「鬼」

ひたすら極める者の、行き着く先「鬼」。魂込めた踏みを見せ付けろ！

[illegible]

PERFECT判定「さらに納得！」な話

判定のことについては前号でも少し触れたが、今回は「鬼」にチャレンジするに当たって、さらに掘り下げて詳しくPERFECT判定の話をしていこう。白枠ジャストの位置で踏めば、当然PERFECTとなるわけだが、どの辺りを目安に踏むべきなのだろうか？　以下の目安を参考にして、プレイに役立ててほしい。

PERFECT判定の目安　その1

PERFECT判定は、すべて白枠より手前の位置にある。つまり、白枠より上に行ってしまったらGREATにしかなりえないということだ。そこで、PERFECTを狙うには、まず「白枠の手前」で踏む事を考えるとよい。

PERFECT判定の目安　その2

「真中のランプが光るタイミング」を見るやり方を紹介しよう。矢印は、曲のタイミングにあわせて3段階に真中の部分が点滅している。そして、曲の四分のタイミングこそ、矢印の点滅がすべて白く光ってるときなのだ。つまり、四分の矢印が流れてきたときには、点滅がすべて白く光っているときに踏めば、そのタイミングがPERFECTになる。

さて、二つの方法を挙げたが、その1の方が実用的で分かりやすい。その2の方法はあまり実用的ではなく、分かりづらい部分も多いので、「ほかにも方法はある」という程度で覚えておくといいだろう。とはいえ、どちらを参考にしてもPERFECTを出すことはできるので、どちらを使うかはプレイヤー次第だ。

事典 チャレンジモード「鬼」のススメ。知っている人は知っていると思うが、「鬼」にはこのモード限定の「鬼譜面」というものがある。これは、曲名が既出のものと同じでも、譜面が異なる。そして、何よりも曲のmixが違うのだ。はっきりいって新曲　これらのためだけでも「鬼」にチャレンジしてみる価値はあると思うぞ。

「鬼」

とにかく体力、体力、そして体力。
あとは気合いが求められる。

PARANOIA BROTHERS

- 1st PARANOiA
- 2nd PARANOiA MAX -Dirty Mix
- 3rd PARANOiA KCET
- 4th PARANOIA EVOLUTION
- 5th PARANOiA Rebirth

総評

各曲をそれぞれ単品で踏むことはできても、[illegible]

1st PARANOiA

「鬼」モードにおいて一番怖いのは、GOOD・BADの連打が出てしまうこと。となると、この曲で一番怖いのは、左図の個所になるだろう。同方向連打は、自分が最も安定すると思う格好で踏むのが望ましい。

どういう踏み方がオススメかというと、きちんと真正面を向き、腰を落とす体制にする。そして、最初の連打は上が左足、右が右足。次の連打では上が右足、左が左足[illegible]。というように踏む。連打の区切りのたびに、足を入れ替えたくなると思うが、それだと不安定な姿勢になりがち。それよりは、右は右足、左は左足と区別した方が安定する。

2nd PARANOiA MAX -Dirty Mix

やっぱり、ここで終わってしまう人は多いのではないだろうか。ご存知パラ発狂61連、昔からのユーザですら、ここの譜面で苦しんでる人は多いと思われる。

ここの攻略方法というのは、まず譜面をある程度覚えてもらうことが前提となる。そして、やはりネックなのは57小節目だ。

両足交互で踏んでいくと、ここでちょうど回ってしまう。回らない場合は、二カ所を交互に踏まないことになる。交互で踏みつづけると、57、58小節目で、左が右足、上下が左足と、普通には考えられない体勢になるが、覚えてしまえばそれで踏んでいくのが一番安定する。

どちらの方法で踏むかは個人の好みなので、頑張って練習してほしい。

3rd PARANOiA KCET

特に、山という山は無い。ここまで来ているプレイヤーにとっての問題は、体力ぐらいだろう。体力が落ちてくると、連打がおろそかになりがちだ。下5連打、右5連打の部分があるが、ちゃんと体制を整えて踏むように意識しよう。ここがGOODのタイミングにはまりでもしたら、即座に終わりかねない。

また注意点としては、この曲の矢印は、音に対して多少早めにずれている。「踏んだら音が鳴る」ぐらいの勢いで、少し早めを意識してパネルを踏むと、PERFECTになりやすいだろう。

4th PARANOIA EVOLUTION

これで4曲目。そろそろ体力が問題になってくるのではないだろうか。この曲は、その体力をさらに削りにかかってくる譜面だといえる。

しかし、すべて交互に踏める作りになっているので、交互に踏んでいくことを考えれば、それほど体力を削られることは無い。まずは足運びを考えてプレイしよう。

その足運びで問題になるのは、ラストの68小節目。一見、交互に踏めなさそうに見えるが、よく見ると体が横に向くだけで、ちゃんと交互に踏むことができる。ここが交互に踏めるだけでも、体力はかなり温存できる。

5th PARANOiA Rebirth

ポイント1

ここでは、二つのポイントについて説明する。まず一つ目のポイントは、17小節目の、5連(最後90度踏み)の難関。ここでGOODが出るという人も多いはずだ。

やり方としては、上を左足、下を右足で踏み、右足が下を二回踏んでいるときに左足を左にもってきておこう。そして最後は、左足と右足を少しだけ浮かせて着地する。これが安定しない人は、後ろのバーを持つといいだろう。

ポイント2

そして次のポイントは55、56小節目、右足連打の難関。無理に片足ずつ踏むよりも、両足で交互に踏む方が体力も温存できる。

具体的なやり方は、最初の右ー右ー左だけ矢印の方向通りの足で踏んで、その後の右3連を右足と左足の交互で踏んでしまうというもの。右足から踏み始めれば、交互に足を運べるはずだ。恐らくバランスを崩すので、バーを持つことをお勧めする。慣れてしまえば、片足ずつで踏むよりも、こちらの方が楽なはずだ。

鬼モードの練習方法

鬼をやるための具体的な練習方法として、まずは「激」でフルコンボを目指そう。どの曲でもいいので、とにかくフルコンボを目指し、「PARANOiA Rebirth」、「TSUGARU」辺りがフルコンボできてから鬼に挑戦すれば、1曲2曲では終わらない実力は身に付くぞ。

事典 千里の道も一歩から．「鬼」の練習方法については本文で触れた通り、「激」でフルコンボを目指すところから始まる。そして実際、「鬼」をプレイするに当たって、覚えておいてもらいたいことがある。それは、全コースについて言えることだが、1回でダメなら10回。10回でダメなら100回。あきらめないことが「鬼」攻略の最も重要なところだ。頑張ってほしい。

中盤のヤマ場を徹底攻略

G STREAM G2020™
ジー・ストリーム

本作は、条件を満たすことによって進行ルートが分岐する。分岐の条件となるのは、特定の敵を素早く倒すこと。ルートによっては難度や点数効率が大きく変化するので、どの敵が分岐フラグになっているのか、しっかり把握しておこう。

Text：善之字元帥

ジー・ストリーム G2020
■メーカー：オリエンタルソフト
■ジャンル：シューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発 売 日：2002年3月28日(稼働中)
■使用基板：オリジナル専用基板

ステージ道中の分岐について

道中には分岐ポイントが五つもあり、非常に複雑な構成になっている。クリアを優先するなら、分岐④からいきなりボス戦に進んでしまうのがオススメだ。一方、スコアを稼ぐのなら、分岐⑤が最重要。ここで右ルートへと進めば、ザコが大量に出現し、パワーアップアイテムを多数回収することができるからだ。いずれにせよ、自分の目的に合わせた手堅いルート選択を行なおう。

スタート～分岐ポイント①

ステージ開始から数えて、4番目に出現する中型船(とその右側の護衛)が分岐のフラグになっている。これらを素早く倒すのに成功した場合、海の色が赤くなると同時に画面が右にスクロールし、小型船が数隻現れるエリアへと進む(その後分岐②へ)。中型船を倒すのが遅れた場合、スクロール方向と海の色は変わらずに分岐②へと進む。

分岐ポイント②

分岐①の直後、小型船×3→中型船×2と出現する場面では、中型船×2が分岐フラグになっている。この2隻を素早く倒せれば分岐は成功。海の色が緑に変わり、この後出現する大型船が左→右と流れていくエリアへ(こちらの方が出現する敵が多い)。分岐に失敗した場合、海の色は変わらず、大型船は右→左へと流れていく。

分岐ポイント③

フラグとなる敵を見分けるのが難しい。横並びで大型船×2が出現したら、そこから数えて2番目に現れる中型船が分岐フラグだ(大型船は分岐に関係無し)。分岐に成功した場合は潜水艦が多数出現するエリアへ、失敗した場合は空母が4隻出現するエリア(分岐④)へと進む。ちなみに潜水艦エリアには隠しフィーチャーがあるので後述。

分岐ポイント④

空母が2隻ずつ、計4隻出現するポイントだが、分岐フラグになっているのは後半の2隻。これらを素早く倒した場合は分岐⑤方面へ、倒すのが遅れた場合はボス戦へと進む。ただし、空母は耐久力が高いため、連射装置が付いていない筐体だとかなり厳しい。どうしても分岐を成功させたい場合はボムを使った方がいいだろう。

分岐ポイント⑤

最後の分岐ポイントは、画面の左右端に中型船が現れ、その間に数隻の小型船が出現する場所だ。ここは、すべての敵を素早く全滅させるのが分岐条件。自機の装備が整っていても非常に難しいので、画面中央にボムを撃って分岐を成功させよう。成功ルートに進んだ場合は、ボス戦直前で大量のパワーアップアイテムを獲得できるぞ。

ボス戦ワンポイント攻略

弱点は中央の艦橋部だが、各パーツからの攻撃が厳しいので、そちらを先に倒してから弱点を狙うことになる。真っ先に破壊すべきは、自機に近い砲台A(全部で六つ)だ。
砲台Aを全滅させた後は砲台Bを残した状態でしばらく粘るのがオススメ。この砲台からの弾は一定時間で光電粒子になるため、ブラックホール弾のエネルギーをためることができるのだ。
なお、スコアを稼ぎたい場合は、左右のハッチから射出される小型船をこまめに破壊することも忘れずに。

～各パーツからの攻撃について～

道中の隠しフィーチャー

分岐③後の潜水艦エリアでは、まれに赤い潜水艦が出現することがある(通常の潜水艦より点数が高く、2000点)。出現条件は海の色が赤いか、ディップスイッチの設定で難易度がハード以上のときなので、注意して見てみよう。

通常の潜水艦が200点なのに対し、赤い潜水艦は2000点。4方向に弾を撃つのですぐ気付くはず。

ゲー事典 **ミス後のフォローは?：**本作では、全体的にワイドを強化して進むのが強いとされているが、ミス直後だけは話が別。なるべく早く元の状態に戻そうとワイドばかり回収していると、耐久力の高い敵に対抗できず、連続してミスしやすい。復活の際は、まず1～2個レーザーを回収しておいた方が安全といえよう。もちろん、復活直後のホーミング回収は厳禁！

ボス戦ワンポイント攻略

1次形態で五つの砲台を破壊すると、画面上部から追加装甲が現れ、ボス本体と合体する。合体後、ボスは画面下まで降りてくるので、このときブラックホール弾を撃ち、追加装甲の上にあるすべての砲台を破壊しておきたい。もしも壊し損ねた砲台がある場合は、レーザーでその砲台だけ集中的に狙うこと。

再びボスが画面上部に戻ると、いくつかの砲台が装着されているが、追加装甲の砲台さえ壊しておけば弾避けはそれほど難しくないはずだ。

~各パーツからの攻撃について~

要注意エリア①

運河から陸地に上がった辺りに設置されている緑の砲台は、出現してしばらく時間が経過するといきなり高速弾を連射してくる。この砲台は耐久力が高く、ワイドショットだけで倒すのは困難なので、あらかじめ回収しておいたレーザーで早めに倒してしまおう。

要注意エリア②

遺跡のような建造物が見えたら、右下から小型戦車の編隊が出現する合図。ここで自機を画面右端に置くと現れた戦車からいきなり撃たれやすい。画面左端から動かずに対処するのが正解だ。幸い、小型戦車の耐久力は低いので、ワイドショットだけで十分処理できる。

要注意エリア③

ステージ最大の難所。ボス1次形態と同時に画面両端から中型戦車が現れる。この中型戦車はボス1次形態を破壊するまで何回でも出現するため、あえて無視してボスを最優先で狙いたい。ボスにボムを撃ち込んだら、爆風に重なってパーツ(砲台×5)を破壊しよう。

STAGE 5-A
GREEN CANAL
~運河~

道中の指針

攻略のポイントとなるのは、自機のパワーアップ。前半はザコの耐久力がそれほど高くないので、自機のパワーアップもこれまで通りワイド(赤)中心でOKだが、中盤(運河から陸地に上った辺り)からは耐久力の高い敵が増えてくる。前半のうちにレーザーを1~2個回収して、貫通力を高めておきたい。特に、高速の連射弾を撃ってくる砲台は、ワイドだと倒し切れず苦戦する可能性が高い。

なお、このステージはボスが非常に強いので、攻略にはブラックホール弾を使うことになる。必要なエネルギーは、およそ600~700が目安。このステージだけでは到底集めることができないので、前のステージからどれだけ持ち越せるかが大きなポイントといえる。間違っても道中で使ってしまわないように!

ボス戦ワンポイント攻略

まずは、左右のパーツに付いている砲台Eを破壊することが最優先。これを破壊したら、同じく左右パーツの砲台Dと、本体前方の砲台F&Gを狙う。残るは本体上部の砲台群だけだが、砲台Cを破壊すると砲台Bと弱点部が攻撃を始めるため、弾避けは格段に難しくなる。とりあえずクリア優先の場合、砲台AとCを残したままボスが逃げていくのを待った方がいいだろう(砲台AとCのみが残っている場合、ボスの正面が弾幕に対する死角になっている)。

~各パーツからの攻撃について~

●砲台A
直進弾を撃つ

●砲台B
全方位にバラマキ弾を撃つ(反対側も同じ)

●砲台C
直進弾を撃つ(反対側も同じ)

●砲台D
自機を狙うバラマキ弾を撃つ(反対側も同じ)

●砲台E
直進弾を撃つ(反対側も同じ)

●砲台F
自機を狙わない扇弾撃つ(反対側も同じ)

弱点

●砲台G
自機を狙う単発弾を撃つ

要注意エリア①

ステージ開始直後、画面上から一直線に、2列のザコ編隊が降下してくる。ここは左右から小型戦車も出現するため、すべてを同時に攻撃するにはワイドショットが必須。もしもワイドのパワーが無い場合は、左列のザコより左側に出て、早めに戦車を処理しよう。

要注意エリア②

ステージ序盤で、画面左上からデルタ翼機が出現したら要注意。続けて画面中央から小型戦車、画面右上からもう1機のデルタ翼機が現れる。ここでは、右上のデルタ翼機が攻撃を始める前に戦車を倒せるかどうかがカギを握る。レーザーで正確に戦車を狙うこと。

要注意エリア③

道中の最難関。地形が渓谷に差し掛かる辺りで、左からデルタ翼機と数両の小型戦車が、続けて画面右上からは大型戦車が出現する。デルタ翼機の死角に入りながら小型戦車を破壊するのが難しいので、ボムが余っているなら迷わず使っていこう。無理は禁物だ。

STAGE 5-B
MOUNTAINOUS ZONE
~山岳地帯~

道中の指針

空中物、地上物がバランスよく出現するステージ。ザコの数が非常に多いので、レーザー中心の装備で挑むと広範囲をカバーできず、押されがちになる。少なくともワイド7~8個、可能ならワイド9個にレーザー1個(耐久力の高い敵を貫通させてザコを倒すため)という装備が理想だ。

道中、最も危険な敵として挙げられるのはデルタ翼の中型機。この敵は左右に3wayの高速弾を連射するため、正面の死角から攻撃するのがセオリーになる。ただし、ほとんどの場合、デルタ翼機と同時に戦車も出現するのが大問題。死角に入ったまま、縦の動きだけで戦車からの攻撃をかわすことになるので、そのプレッシャーは相当なものだ。戦車が弾を撃ってくるタイミングを覚え、厳密に弾避けをパターン化しよう。

ゲー事典 **5-Aと5-B**:今回攻略している5-Aと5-Bはどちらも甲乙付けがたい難度だが、ステージ4の終盤でミスしている場合、5-Bに進むと装備不足で一気にゲームオーバーになりやすい(序盤が難しい)。この場合は5-Aに進み、装備の充実を待とう。逆に、ステージ4クリア時にブラックホール弾のエネルギーが足りない場合、ボスが楽な5-Bに進むのがオススメ。

予選を勝ち抜くことはできたか?

VO4 インプレッション

VO4発売より密かに盛り上がっているコードネーム。なんか笑っちゃう名前がたくさん出てきますよね。これを見たいがために、せっかく出た新カラーを蹴りまくってる次第です。実はこれ、戦い方や戦績に沿ったコードネームが付けられるという噂があるんですが……実際はどうなんでしょう。ちなみに、今まで聞いた中で印象に残ってるコードネームは、「最弱のゲジゲジ」「ダイナマイト迷い」「静的小心者」といったところです。まあ少なからず影響しているといった感じでしょうか。ところで、皆さんにはどんな笑えるコードネームが付いてますか?

電脳戦機バーチャロン フォース(Ver.7.7)
■メーカー:ヒットメーカー/セガ
■ジャンル:アクションシューティング
■操作方法:8方向レバー×2+6ボタン
■発売日:2002年4月22日(稼働中)
■使用基板:HIKARU

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

Text : H.L

「決戦に勝ち残るために

2on2戦闘テクニック Part 4

数あるテクニックの中から、戦闘で特に重要となる「ダッシュ」と「援護」を厳選。これらのテクニックをマスターし、大会に向けてランクアップを図ろう。

ダッシュのテクニックの中で特に覚えておきたいのは、ダッシュ攻撃をヒットしやすくする「ターボ旋回」と「ロック切り替え」の二つ。これらは、敵のダッシュ攻撃やスキの大きい攻撃に確実にダメージを与えたいときに重宝するテクニックだ。

やり方は、ダッシュしたときにターボボタンを押しっぱなしにして、真後ろの敵を狙いたいなら旋回を入力しつつダッシュ攻撃(詳しくは欄外参照)、別の敵を狙いたいならもう一方のターボボタンを押してダッシュ攻撃、といった感じ。慣れれば比較的簡単なので必ず身に着けておこう。

ダッシュを途中でキャンセルしたときの反動モーションには硬直(レバーである程度の操作は可能)があるが、ダッシュを最後まで出し切ったときの反動モーションは、攻撃全般でキャンセルできる。それを利用して、ダッシュ出し切りからスムーズに近接や射撃への連係が可能。ダッシュ距離の短い機体は、このテクニックをフル活用したい。

キャンセルして出した射撃は、キャンセルできないことに注意。

機体限定のテクニック。この攻撃の利点は、射出の早さから、敵の行動の節目(ジャンプキャンセル、ダッシュキャンセルなど)を狙いやすいということ。特に近距離で活躍する攻撃だ。

また、スキの少なさから、自分から仕掛けることのできる攻撃でもある。とりあえず出しておき、イニシアチブをとっておくのもアリ。

この攻撃はスキを突かれにくい。チャンスがあれば狙っていこう。

ダッシュ攻撃の長い硬直を無くしてしまうのがこのテクニック。要は、ダッシュ攻撃を出した後、段差から落ちるようにすればOK。その効果は高く、自分から仕掛けるダッシュ攻撃は、なるべく段差落ちにしておきたい。それだけでスキを突かれることはほぼ無くなるからだ。ダッシュ攻撃に頼りがちな機体には、かなり重要なテクニックとなる。

ダッシュ攻撃後に段差から落ちると、着地した後スムーズに動ける。

対戦レベルが上がってくると、対峙している敵に対してはほとんどダメージを与えられない。そこで重要視されてくるのが援護射撃だ。

援護チャンスを見極めるには、対峙している敵の武器ゲージを把握するのが手っ取り早い。状況にもよるが、例えばスペシネフ13「戦」のCWを回避した瞬間は、援護できる一瞬のスキが生まれる。ポイントは「回避した瞬間」で、回避をしつつロックを切り替えるのがベストだ。

以下のカコミは、比較的安全に援護しやすい場面だ。援護チャンスを見逃してないかチェックしてみよう。

敵ダウン→ロック切り替えは基本中の基本だ。もう一方の敵の状況を把握するだけでも効果はあるので、援護できるできないにかかわらず、ダウンを奪ったらとにかくロックを切り替えるクセを付けておこう。

また、遠距離主体のキャラは、ロックを切り替えて敵2体に対して有効な位置取りをするのもいい。

敵がダウンしたら2対1の状況。この瞬間を利用しない手は無い。

敵の攻撃を防ぐ目的で障害物に逃げ込んだ場合、敵弾は防げるが自機の攻撃が届きにくい状況となる。そんなときは、逃げ込むと同時にロックを切り替えて援護射撃をすると攻撃の効率がいい。これは、アファームドステージの高い段差でも同じ。上から下を狙うにしてもその逆にしても効率が悪くなってしまうので、段差に上がったとき(下に降りたとき)は、すかさずロックを切り替えて、もう一方の敵をターゲットにしていこう。

また、それは逆の立場からもいえる。対峙している敵が障害物に逃げ込んだときは、無理に追うことはせずにターゲットを切り替え、味方機の援護に回った方がいい。その際、障害物を越える攻撃は常に意識しておくこと。援護をするとき射出音が聞こえたら、その攻撃を回避する動きを取り入れていこう。

乱戦時は障害物を挟んで仕切り直しをすることが多い。その一瞬を突く。

敵か障害物に逃げ込む素振りを見せたときは、無理に狙うのは控えよう。

主要攻撃ピックアップ

攻撃の起点や防御用として使っていけるナパーム。

けん制+相殺目的で、先手を取るために撃っていこう。

ダメージは期待できないが、弾数ゲージが切れることは無い。

狙っていくべき攻撃だが、ターボ旋回が効きにくいのが難点。

上段回し蹴りを放つ。近接の中で一番攻撃範囲が広い。

弾数が少なく頼りないが、遠距離からの援護として使える。

RVR-27-M

近接攻撃がすべて蹴り技。その華麗な身のこなしに魅せられた人も多いはず!? このM型は、想像通り近接主体のVRだ。

アファームドJ タイプM

けん制自体は、歩きRW、立ちCW、立ちLWなど一通りそろっていて困ることは無いが、射撃ではなかなかダメージを与えられないのが実状だ。よって、戦術的にはC型に酷似した戦い方となる。

まず狙っていきたいのがダッシュ近接。けん制や回り込み近接のフェイントなどを交ぜながら、チャンスを見計らって狙いにいこう。M型のダッシュ近接は、ターボ旋回をしてもあまり角度をカバーできない点に注意。左右を使い分ける必要があるぞ。

近接攻撃を嫌う相手には、回避行動にCW+ターボを合わせていこう。

主要攻撃ピックアップ

スタン効果を持ち、相殺能力の高い電磁ボムを放つ。

敵をオートロック不能にするミサイル。ホーミング力は普通。

この機体の要となるけん制攻撃だが、意外とダメージ源になる。

援護攻撃として、距離に注意しながら撃っていこう。

機動力を低下させる効果を持つ。バリエーションの一つとして。

近寄ってくる敵には、この攻撃でダウンを奪いにいく。

RVR-77-X

VOX系統を意識してか、やはりミサイルを装備している。この機体は、アファームドJタイプXと同様、RWに頼る戦闘となる。

アファームドT タイプX

この機体の武装は、アファームドJタイプXの武装と似ていて、違うのはCWのみ。つまり、CWの使い方を変えるだけでほぼOKだ。

基本的な動きは、中間距離以上を保ちつつ性能の良い歩きRWでけん制し、立ちCWやLW+ターボなどの援護を織り交ぜていくというもの。ちなみに、しゃがみRWとしゃがみCWは機動力低下、CWはオートロック不能のステータス異常を来すので、意識的に狙ってみてもいいだろう。

強引に近寄ってくる敵には、LWをばらまきながら前ダッシュRWでダウンを奪い、距離を離して援護に回ろう。

主要攻撃ピックアップ

一定距離進んで止まり、そこから相手方向に角度を変える。

ダメージは低めだが、近距離で出せばヒット率は高い。

敵のダッシュ攻撃などのスキを突く攻撃として使う。

発生が早く使いやすい近接攻撃。主に回り込みで使っていく。

攻撃範囲の広さがウリ。ほかの近接と使い分けよう。

矢を無数に放つ攻撃。ホーミング力、ダメージ共に低め。

景清シリーズのレア機体は、この「凬」(「風」の旧字体)のみ。その名のごとく、風貌や武装が「風」と非常に似ているVRである。

景清「凬(かぜ)」

「風」との変更点は、2本の剣が弓の形になって無数の矢を放つRW+ターボとジャンプRW+ターボ。しかし、どちらも使い勝手はあまり良くないので、使用は控えた方がいいだろう。

この機体の戦術は、やはり「風」と同じく回り込み近接を軸に展開していきたい。立ちRWと立ちLWでけん制しながら近接間合いに踏み込み、しつこく近接攻撃を仕掛けていこう。

景清系統は、ダウンしにくいのも特徴の一つ。時には、多少のダメージをくらっても強引に近接攻撃をヒットさせていくことが必要だ。

主要攻撃ピックアップ

敵のけん制攻撃をLWで相殺しながら先手を取っていこう。

射撃の中で唯一ダメージ源となり得るが、ダメージは抑えめ。

747F型のRWと同じような攻撃。基本は垂れ流し。

そこそこ発生が早く範囲も広い。近接戦闘の要となる攻撃。

射程が長く、攻撃範囲も広い近接。攻撃の起点にもなる。

長い硬直の割にダメージはかなり低い。性能は747F型と同様。

MBV-04-10/80adv

V04の10／80は、前作と違いバーティカルターン・空中ダッシュが可能となっている。その機体性能はいかに!?

10/80 adv

機動面の性能は、747A型とそん色無く、前ダッシュのみ若干早くなっている。しかし、全体的に攻撃力が低く、近接攻撃をヒットさせない限り大ダメージを与えられない。

従って、プレイヤーの得意な分野に応じて戦術を変えていくといい。回避に自信があるなら、歩きRWと立ちCWを軸にコンスタントにダメージを与え、確実にリードを保っていく戦術。近接技術に自信があるなら、ダッシュ近接などでターゲットをしつこく追いかける戦術。このように、自分のスタイルに合った戦い方をしていくことで、攻撃力の低さを補っていこう。

主要攻撃ピックアップ

4連射まで可能。障害物を挟んだときに撃っていこう。

上下のホーミング性能が高いミサイルを2発同時に発射する。

連射力が高くダメージが高めのけん制武器。LWも同じ攻撃。

VOX系おなじみの特殊攻撃。あまり使う機会は無い。

この機体の主力攻撃。相手を捕捉しながら最大4連射する。

CWゲージが無いときに援護射撃として撃っていこう。

VOX T-400

攻撃力を最大限に高めた結果、機動性が皆無に等しいものとなったTetsuo型。攻め込まれたときにどう凌ぐかがカギだ。

VOX T-400 Tetsuo

この機体は、機動力が大きく削られており、敵弾を回避するのは困難を極める。具体的には、前後のダッシュがそこそこ早く、左右のダッシュはかなり遅い。ジャンプに至っては、敵弾を回避するどころか的にもなりかねない。そこで、移動手段は前ダッシュと斜め前ダッシュのみに絞るといいだろう。

基本的には、手数を多くするためにもその場からあまり動かずに砲台と化す方がいい。けん制としてRW(LW)をひたすら撃ち続け、状況を見ては、ダメージが高く上下の誘導性が高いCW+ターボを援護射撃として撃ち込んでいく。

ライデン512E1・E2との比較

E型との変更点はどちらも共通で、「旋回が早い」「ダッシュ距離が少し長い」「くらうダメージが約1.7倍」「バーティカルターンができない」といったところ。攻撃力、ダッシュスピードなどは全く同じだ。もともとE型のバーティカルターンの性能があまり良くないので、前ダッシュRWを狙うとき以外はさほど不自由さを感じないだろう。

旋回が早く狙いやすくなったレーザー。しかも攻撃力は同じ。

MBV-512-N1・N2

ついに登場したライデンの新派生型。脚部がホバータイプになったことによる、機動性能の変化が気になるところだ。

ライデン 512N1・N2

基本的な戦術はどちらも512E型と変わらないが、細かいところでの修正は必要だ。

まず、バーティカルターンができないので、その動きをダッシュ中のターボ旋回で代用。そして、ダッシュからダッシュへの合間に頻繁に旋回を加えながら、常に敵が見える視界を保っておきたい。援護主体の512N2型の場合は、回避と援護がしやすい敵2体同時に捕捉できる位置取りをすることが重要となる。

この512N型は、旋回の早さを有効に利用していきたい。特に注目すべきは、レーザーが狙いやすくなったこと。立ちLWから旋回してレーザーという連係は強力。敵のダッシュ攻撃や着地などは、逃さずレーザーを決めていこう。

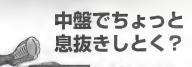
また、512N1型は、主力であるバーティカルターンからの前ダッシュRWができないので、旋回から低空前ダッシュRWでの代用が必要だ。

旋回の早さは、敵弾の回避のしやすさにも影響する。敵を見失うことが少ないからだ。

バーティカルターンができないので、ダッシュ中のターボ旋回を移動手段に使おう。

メタルスラッグ4 METAL SLUG 4

TM

メタルスラッグ4
メーカー：メガ エンタープライズ
ジャンル：アクション
操作方法：8方向レバー＋3ボタン
発 売 日：2002年3月27日(稼動中)
使用基板：MVS

IMPRESSION

コミカルな敵の攻撃と、驚くような仕掛けが満載。覚えれば絶対にクリアは見えてくるゲームなので、細かい敵の仕草や背景に見とれながら、じっくり腰を据えて取り組んでみては？

MISSION4は今までの面と比べると比較的楽。ポイントを覚えればすぐにクリアできるようになるはずだ。だが、慣れてきたときに油断しやすい面でもある。敵の弾1発でミスすることを忘れないように。

Text：真瑠世

ノーマルヘリ強襲

ウォークマシンに乗って進むと、ノーマルヘリ[illegible]がやってくる。ここは前後からペンシルミサイル[illegible]やってくる[illegible]。ノーマルヘリ1機をウォークマシンで即座に倒し、すぐに乗り物から降りて兵士を[illegible]していこう。兵士を[illegible]したらノーマルヘリを破壊して進もう。

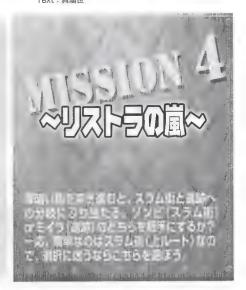
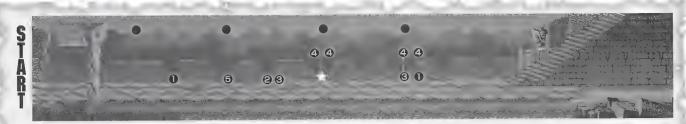
[illegible]ノーマルヘリを倒し[illegible]降りる。人間時の方が[illegible]兵士を処理しやすい。

[illegible]ノーマル戦車の弾はかなり痛い。ゆっくりスクロールで処理しよう。

スラム街 乗り物トラップ

この面はスクロール停止ポイントでの攻撃がキツイ。ゆっくり進んで、スクロールが止まる前の敵は一掃しておこう。前半ではウォークマシン設置場所が危険地帯。すぐに前方から大型戦車、後方からノーマル戦車が出現するからだ。ウォークマシンが見えたら少しずつ進み、大型戦車だけを先に倒せば簡単になるぞ。

最初の兵員輸送車両には近付かないこと。遠目でしゃがみ撃ちして対処しよう。

ウォークマシンに狂喜乱舞していると、このように挟まれて投了。急がずに。

☆：捕虜 ●：隠しポイント ①：兵員輸送車両 ②：大型戦車 ③：ノーマル戦車 ④：ノーマルヘリ ⑤：ウォークマシン ⑥：トラック Ⓔ：エンブレム

ノーマルヘリ補足：ノーマルヘリは機体が斜めのときは斜めに弾を撃ってくる。また、画面端に一気に動いた後は、真横に移動しながら斜めに弾を撃ってくる。この弾は、画面端ならギリギリ当たらず、避けることができるぞ。

ゾンビ化の巻

ミイラ化の巻

スラム街 突撃兵士をかわせ!

上ルートはゾンビだらけ。ゾンビは3種類居る。一つは間合いに入ると飛び掛かってくる兵士タイプ。もう一つは放物線を描く弾を撃つ標準タイプ。そして大量の体液を出すグールタイプ。兵士、グールタイプは固いので注意していこう。

では、前半〜中盤は写真を参考にしてもらって、後半を説明しよう。後半は階段を使って上に行くことが可能だ。そして上に上って左からくるグールを倒せばかなり楽に進めるぞ。

トラックは即座に破壊しよう。兵士タイプが接近する前に倒せる。

中盤は背景に注意して進む。ここは左端でしゃがめば兵士タイプを無視できる。

遺跡内部

☆:捕虜 ●:隠しポイント Ⓔ:エンブレム

遺跡廊下

最深部

遺跡内部

遺跡廊下 ひたすら耐えろ!

ここでは敵の攻撃が長時間続く。いったん打ち止めになったと思っても、画面中央に行くと新たに敵が出現してくるぞ。敵の多くは、接近するとミイラに実体化する羽化弾を出してくる。これは、画面左端でしゃがみつつひたすら弾を撃っていれば、目の前で実体化したミイラごと敵を一掃できる。問題は中央の敵が出す弾で、これはほかと違う楕円型のミイラ化弾なので、しっかりと見逃さずに避けていこう。

画面左端で右を向いてしゃがみ、思い切り連射すれば何も怖くは無い。

ぶらさがっているミイラが出す弾は、純粋なミイラ化弾。楕円形に注意だ。

最深部 テンポよく

最深部では回廊をバックに、起伏に富んだ地形を進むことになる。ここでは、新たな足場に着くとミイラが2〜3体だけ出現するようになっている。アイテム回収よりも敵を優先して倒していこう。

ボス前では、一気に右まで渡って左を撃つ。ミイラの出すスカラベには注意。

ウォークマシンについて: この面で乗れるウォークマシンは、何としゃがむことができない。大型戦車の弾などは、しゃがんで回避できないので注意しよう。逆にボーリング弾などの地面を這うタイプの弾は、何もしなくてもその上を通過できる。覚えておこう。

BOSS MISSION 4

巨大機械人形「ビッグ・ジョン」

BOSS 攻撃射出箇所

●アームA

●ザコ兵士

●アームB

アームAの攻撃

ボスの攻撃は三つの段階に分けることができる。一～二段階目は頭上を漂うアームAからの攻撃。三段階目はボス下部からのアームB攻撃だ。

第一段階のアームAからは、

●真下にレーザー攻撃

●キャッチング～電撃

の2種類の攻撃がくる。

いずれもアームがプルプル震えたらくる攻撃で、即座に左右どちらかに歩けば当たらない。ただし、キャッチング攻撃は非常に避けにくい攻撃。避ける前に左右どちらかのスペースを空けておかないと、アームAに追い詰められやすいので注意しよう。

電撃はキャッチング後のアームに近付くとくる。無理にアームに接近しないように。

キャッチング攻撃は避けるスペースを作っておくことが大事。追い詰められないように。

第二段階のアームAの攻撃は爆弾を投下してくる。この爆風は左右に大きく動けば当たらない。なお、ボス本体にはカバーが掛かっており、これを破壊する or 第二段階になると口からザコ兵士を出してくる。第一段階のアームAの攻撃が厄介なので、本体には攻撃しない方がいいだろう。

アームBの攻撃

第三段階では左斜め上に飛んで行くゾンビ化弾と、地面すれすれに飛んでくる巡航ミサイルがメイン。

ゾンビ化弾は放物線軌道が合うと投下される攻撃。ショットで破壊可能だが、数が多いので基本的に避けていこう。

一方の巡航ミサイルは、上に乗るか、遠距離からショットで破壊して対処。

これらの混合攻撃は、ジャンプ撃ちでゾンビ化弾を少し処理し、後は左端から少しずつ右に動いて避ける。巡航ミサイルはショットで破壊し、ゾンビ化弾が途切れたらすぐに左端に戻る、といった感じで対処しよう。

巡航ミサイルは破壊していき、ゾンビ化弾は細かく避けていけば安全だぞ。

～メタスラ上達への道～

「A級ドライバーを目指せ！」

メタスラの醍醐味といえる「乗り物」。今回は乗り物についての知識を覚えよう。

まずは乗車時の弾避け。連なっている弾はしゃがみ、それ以外はジャンプで避けよう。人間時より被弾しやすいのでしっかりと避けること。

次にバルカン砲の向きの制御。360度回転するバルカン砲は自分の進行方向に向く。より遠距離から攻撃したい場合、「左端でバルカン砲を上に向けて」そこから少しずつ前に移動すれば、遠い位置から前方を攻撃できる。

最後は降車時の無敵時間について。降車時の無敵時間を使って弾を避ける場合は、あまり引き付けないのがポイント。一度しゃがむ必要があり、この最中に被弾しやすいからだ。後は高威力キャノン砲の使いどころを覚えればA級ドライバーは目の前だ。

弾避け、バルカンの制御、そして降車時の無敵。この三つが乗りこなす秘けつだ。

次号「行き先不明の船旅！」へ

潜水艦「シー・デビル」

艦上での銃撃戦は、激戦必至！

友情パワーはどうなった？ 凸凹小隊、雪山を制す！ 第2章

ナディア「ちょっと、トレバー！ 私、コンティニューする羽目になったじゃないの、どうしてくれるのよ!!」

トレバー「それはお前が最初の宝石に目がくらんで、勝手に谷底へ落ちたからじゃないか。俺のせいにするなよ」

ナディア「だれだってアイテムは取るものでしょ？」

トレバー「まあ、そうだけどさ。指令書には下ルートは危険だから回避するようにって書いてあったじゃないか」

ナディア「まさかあんな早くに分岐があると思わないじゃない？ あの司令書も、もっと詳しく書いてほしいわ」

トレバー「それは置いといてナディア、お前、前進スピードが速過ぎるとは思わないか。下ルートは危険なのに、滝のシーンでドンドン先に行って。あれじゃ命がいくつあっても足りないぞ」

ナディア「それはあんたの援護が下手だからよ。命を張って突破口を開いた私に感謝してもらわないと」

トレバー「はぁ～～。あそこの敵は倒す優先順位があるんだよ。固い敵よりもザコ優先にするのが基本だろ？」

ナディア「あら、そうだったの？ 知らなかったわ」

トレバー「おまえ本当に訓練受けてきたんだろうなぁ？」

ナディア「当たり前じゃない。ほら、グズグズしてないで次の作戦行くわよ」

トレバー「やれやれ……大丈夫なのか？」

Amusement Knowledge Chapter

Ver.C戦術は完成の域へ……

Virtua Fighter 4

常勝の強さを手にするためには、すべてのキャラについて水も漏らさぬ知識が必要となる。自分のキャラの情報だけでなく、今後流行しそうな他キャラの戦術もチェックしておこう。

インプレッション

誰が何と言おうと、本作最大の功績はVF.NETを中核としたカードシステムである。自分の戦績や段位が手元に残るという楽しさはもちろん、出かける前に携帯をチェックし、「今日はあそこの店に強者が集まってるな……」などという遊び方も実に斬新で、20世紀のアーケードシーンでは予想だにできなかった。今後もネットワーク活用型の対戦ゲームが多数登場することを期待したい。

バーチャファイター4
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年1月31日（Ver.C）（稼働中）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。
記事中のフレーム数値や有利／不利といった状況などは、編集部調べによるものです

素朴な疑問にお答え！

システム Q&A

おかしいなあとは思っていても、今さら誰にも聞けない。そんな疑問ってあるよね？ここで一気にお答えしましょう！

Text：善之字元帥

1〜2フレーム程度こちらが不利なとき、発生の遅い打撃技を避けたら要注意。

成功避けが終了してすぐに何か行動を起こすと、攻撃判定の中に突っ込みやすい。

Q 避けが成功しているのに、相手の（単発）打撃技をくらってしまうことがあるのはなぜ？

A 最も多いのは、アキラの捜下崩捶（⇧Ⓟ＋Ⓚ、発生25フレーム）など、発生の遅い打撃技を避けたときですね。成功避け自体は、17フレームで動作が終了します（編集部調べ）ので、避けた後で何らかの行動を起こすと、ちょうど攻撃判定が出るところに突っ込んでしまう可能性があるのです。しっかり攻撃が終了したのを確認してから行動しましょう。

しゃがみⓅガード後の投げは常とう手段だが、狙う際には細心の注意が必要。

相手と自分のキャラにもよるが、最速で入力すると空振りすることも多い。

Q 相手のしゃがみⓅをガードした後、最速で上段投げを入力すると空振りするの？

A 相手がシュンやリオンの場合、しゃがみⓅのスキが大きいため最速の上段投げは必ず空振りします。他のケースは投げの攻撃範囲（＝高さ）と相手キャラの座高によって決まっているらしく、例えばジェフリーなどは投げやすく、サラなどは投げにくい傾向があります。結局のところ、条件が複雑なので、基本的には空振りするものと考えた方がいいですね。

不利な状況での通天砲などはかなりお得。相手が浮かし技を出しても……、

ノーマルヒット扱いになるので、空中コンボも安く済むというわけだ。

Q 当て身で取れない打撃技を出したのに、カウンターヒットしないことがあるのはなぜ？

A アキラの通天砲（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、ベネッサのカットイン（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）の二つは「さばき技（打撃のさばき技とは異なる）」と呼ばれ、当て身判定が出ている最中に打撃技をくらってもノーマルヒットになります。特に、後者はしゃがみ状態になっているので、たとえ浮かし技をくらっても浮きが低いというメリットがあります。かなり強力な防御法ですね。

Q ちゃんと入力してるのに、コマンド投げがⓅ＋Ⓖ投げに化けることってあるよね？

A 相手が背後を向いているときにコマンド投げを入力すると、たとえ投げの成立が正面に向き直った後だったとしても、Ⓟ＋Ⓖ投げに化けます。特定の投げを投げ抜けした直後や、ジェフリーのトルネードハンマー（⇨⇦Ⓟ）ヒット後などに、特に発生しやすい現象です。

投げ確定ではないが、相手は背を向けている。こんなときのコマンド投げには注意。

相手が向き直る前にコマンドを入力すると、なぜかⓅ＋Ⓖ投げに化けてしまうのだ。

VF考察 **しゃがみⓅガード後に上段投げを狙う場合の補足：** 投げを遅めに入力するか、⇨⇨Ⓟ＋Ⓖなど発生の遅れがち（発生9フレームになりやすい）な投げを使おう。なお、上記の説明はすべて「しゃがみⓅの後、相手が立ちガードする」ことが前提。Ⓖボタンを押さずに立ち上がった場合、立ち状態になるまでが遅いため、最速で入力した上段投げはすべて空振りする。

システムを追求した鉄壁の防御

屈伸の秘密

攻撃面の戦術は、ほぼ出尽くしたといえる今日。テクニックの見せどころは、やはり鉄壁の防御にある。状況別に最もリスクの低い防御法を覚え、実践していきたい。

Text ちゃつきち

上級者と対戦した際、中段技はガードされ、上段投げはしゃがんでかわされる。そんな経験をしたことは無いだろうか。これは、しゃがみ状態から立ち状態になるまでの時間を活用した防御法だ。

キャラクターがしゃがみ状態であっても、立ちガードしていれば中段技はガードできる。しかし上段投げは立ち状態にしか決まらないため、かわせるという仕組みだ。これが、俗にいう「ファジィガード」である。つまり、上段投げをしゃがんでかわせる状況で、なおかつ相手が二択を仕掛けてくるタイミングが分かりやすいなら、両方をかわすことができるというわけ。ここでは、そんな状況を集めてみることにしよう。

しゃがみ状態でも、中段技の攻撃判定がくる瞬間に立ちガードすれば、当然ガードすることが可能。しかし、立ち状態になるまでは上段投げが決まらない。このタイムラグを活用し、二択を回避しよう。

背向け状態で不利

背向け状態の場合、確定でない上段投げはしゃがみガード（振り向き）でかわせる。つまり、このときもファジィ状態を作り出せるわけだ。ただ、通常時とは少し状況が異なる。

しゃがみガードで振り向いた場合、ガードできない時間は立ちガードと同様5フレーム。そして、その後4フレームしゃがみガード→直後に行動可能（＝立ちガード可能）と移行することを覚え、活用してみよう。

使いどころの代表例は、ラウの背旋連掌（Ⓟ⇦Ⓟ）をガードされた後。このときは5フレーム不利になっており、しゃがみガードで振り返り、すぐに立ちガードすれば、発生15フレーム以降の中段技をガードできる。最速で肘系の技を出されるとよろけてしまうが、かなり手堅い防御法であることは間違い無い。

背向け状態の場合、確定でなければ上段投げをしゃがみガードでかわすことができる。

振り向きつつかわせれば、反撃のチャンスになるぞ。中段技に対する抵抗力もある。

五分～1フレーム不利

立ち状態でも2フレーム以上不利でなければ、最速の上段投げをしゃがみガードでかわすことができる。軽量級やジャッキーなどの立ちⓅをガードした後が、その代表例だ。ガード後すぐさましゃがみガードし、中段がくるタイミングで立ちガードに移行。こうすれば、単純な二択を回避できる。

一方、アキラや重量級などの立ちⓅはガードしたとき2フレーム不利になるキャラもいるが、立ちⓅカウンターヒット時に決まらないこともあり、最速で上段投げにつないでくる可能性は薄い。大抵は同じ対処でOKだ。

なお、2フレーム不利な状況ではしゃがみ前ダッシュで上段投げをかわせる。一部のキャラのⓅⓀをくらった後など、落ち着いて対処できるケースでは使ってみよう。

立ちⓅをガードした後は、屈伸が理想。すぐさましゃがみガードを入力し……、

メインとなる中段技がくるタイミングで再度立ちガード。上段投げとの二択を回避する。

自分がしゃがみ状態で不利

しゃがみⓅをガードされた後が代表的なシチュエーション。このときは、すぐに立ちガードすると上段投げをくらいやすい。そこで、一瞬しゃがみガードし、少し待ってから立ちガードに移行しよう。例えば相手がすぐに14フレームの中段技（肘など）を出してきた場合、しゃがみⓅの硬直が解けてから10フレーム後に攻撃がくることになる。この間だけしゃがみを引っ張っておけば、それだけ上段投げをかわしやすくなるわけだ。

そのほかでも、しゃがみ技をしゃがみⓅでつぶされた後や、出した後しゃがみ状態になり、反撃を受けない技（ディレイ無しの起き上がり下段攻撃など）をガードされた後など、応用できるケースは多々ある。余裕がある分だけ立ちガードするのを遅らせて損は無い。

フレーム的に不利になっても、こちらがしゃがみ状態ならそれほど危険ではない。

最速の中段技をガードできるタイミングで立ちガード。上段投げへの抵抗力を増そう。

屈伸対策も立てておこう

では、いざ相手が屈伸を使った防御をしてきた場合はどうすればいいのだろうか。このときは、「少し待って」から上段投げを狙うのが最も基本的な対処法になる。相手は少し遅らせてから立ちガードするわけだから、そこを狙ってやればいいわけだ。

立ちⓅをガードさせた後の状況限定であれば、立ちⓅ↓中段技という連係技が活きる。立ちⓅの後相手が屈伸しようとするところに、連係の中段技を当てられるのが大きい。しゃがみヒットでよろけさせることができるサラのパンチサイドキック（Ⓟ⇩Ⓚ）などは、優秀な技の一例だ。

また、一点読みなら下段投げを狙うのも一つの手。ガードしている状態で上段投げと下段投げの両方をかわす方法は無いので、上段投げをしゃがんでかわされるようなら、同じタイミングの下段投げは決まるというわけだ。

屈伸による防御法への対策を立てないと、相手にダメージを与えるのが難しくなる。

下段投げを持っているなら、それを狙ってもいい。一見ナンセンスだが、意外に有効。

1フレーム不利な状況について：こちらが1フレームだけ不利になる、という状況は数多くある。立ちⓅガード後以外に、アキラの上歩衝掌（Ⓟ）ガード後やアオイの旋桜（ⓅⓅ）をくらった後などが代表的な場面だ。この2キャラは発生13フレームの中段技を持っていることもあり、しゃがみⓅで止めにいくのではなく、屈伸で二択を回避することの重要性がさらに高い。

対戦攻略

Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

足位置を確認することで戦術に幅が出るポイントを二つほど紹介。コンボだけがパワーアップポイントではない。

Text ちゃっきー

パンチサイドキックを活用せよ

立ちⓅをガードさせた後、肘などの中段と投げの二択を仕掛けても、上級者にはしゃがみⓅや屈伸で回避されやすい。そこで活躍するのが、左足前のときに出せるパンチサイドキック(逆構え時ⓅⓀ)だ。

この技は、最速で出しても連続ガードにならない。従って、相手が立ちⓅをくらっていれば2発目まで連続に、立ちⓅをガードした後に割り込もうとすればカウンターヒット、屈伸しようとすればよろけを奪うことができる。

よろけさせた後は、立ちⓅへの連係が有効。よろけ時間が長いため、回復が少しでも遅ければヒットする。その後はパンチハイキック(➡ⓅⓀ)のほか、立ちⓅやジャブストレート(ⓅⓅ)から攻めてもいい。また、相手が確実に回復してくる場合や、2発目がカウンターヒットした後は、直接二択を仕掛けていく。

パンチサイドキックが連続ヒットしたときなど、ノーマルヒット時はジャッキー側が1フレーム不利。立ちⓅやしゃがみⓅで中段技のほとんどをつぶせる。一方、ガードされると6フレーム不利。防御的な選択肢につないでいこう。

なお、ダウンさせられた時に1P側なら奥、2P側なら手前方向に横転受け身をすれば、逆構えで起き上がることができる。細かいことだが、意識してみたいポイントだ。

上級者相手にも効果的なパンチサイドキック。よろけ時間が長いこともポイントの一つ。

立ちⓅへの連係が、回復されにくくオススメ。パンチハイキックにつなぐのもアリ。

受け身方向を意識すれば、相手の技をガード後にパンチサイドキックを使うことができる。

受け身攻めのスピニングキックにひと工夫

スピニングキックロースピンキック(Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ)は、足位置平行のときに密着で1発目をガードさせると、2発目がガード不能になる。受け身攻めに使うときにこれを利用できれば、ちょっとしたダメージアップにつながるぞ。

ダウンさせた後、相手がジャッキーの腹側に横転受け身を取ると、足位置平行で起き上がる点に注目。とはいっても受け身を見てからスピニングキックロースピンキックを重ねるのは無理なので、ダウンを奪う→スピニングキック(Ⓚ+Ⓖ)までをワンセットにし、相手が背中側に横転受け身を取ったら(または受け身を取らなかったら)1発止めやそこからのスライドシャッフル。腹側に横転受け身をしたら2発目まで出し切る、という具合に使い分けてみよう。立ちガードさせてもダメージを与えられるときだけ2発目を使うのがポイントだ。

ダウン奪ったとき、自分の足位置を確認。受け身を読んでスピニングキックを重ね……、

腹側に横転受け身を取ったら2発目。足位置が平行になるので、立ちガードも崩せる。

対戦攻略

Aoi Umenokouji

梅小路 葵

今月は状況限定ながら、ちょっと変わった攻めを紹介。どちらも「知らないとハマる」連係なので、きっと役立つハズ。

Text:善之字元帥

壁際で強い無双破

無双破(⬇⇦Ⓟ)は足位置がハの字の状態から出すと、不利な状況からでも相手の打撃技をかわしやすい性質を持つ。そこで注目したいのが、相手を壁際に追い込んだとき、こちらのしゃがみⓅをガードさせてから無双破、という連係。もしも相手がしゃがみⓅや肘系の技を打ち返してきた場合、無双破が硬化カウンターでヒットし、壁よろけが発生するというわけだ(本来の攻撃力は18だが、硬化カウンターで攻撃力が22になり、壁よろけの条件を満たす)。

壁よろけ後に狙っていきたいのは、双掌打(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→雲蹴り(⇨ⓀⓀ)→ダウン投げの連係だが、さすがに双掌打が遅いため、回復されることも多い。実戦では、雲蹴り→ダウン投げの連係で妥協した方がいいだろう。

壁際に追い込んだら、しゃがみⓅをガードさせる。これで相手の反撃を誘って……、

肘などをかわしつつ無双破がヒット。硬化カウンターの場合、壁よろけが発生するのだ。

避け不能の双掌打

両止(⇦⇦Ⓟ)や上勢柳扇掌(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)がヒットし、相手が崩れ状態になった後は、雲蹴りで追い打ちするのが常とう手段。このコンボの後、相手はその場受け身で起き上がるのが常識だが、続けて避け投げ抜けを入力されると、アオイ側は効果的な攻めを展開できないのが泣きどころ。一応、遅めに重ね当て(⇦⇨Ⓟ)を出して失敗避けをつぶすなどの対策もあるが、重ね当てはガードされたときのリスクもあり、いまひとつ使いにくい印象を受ける……。

そこでオススメしたいのが、雲蹴りの後、その場受け身を取るであろう相手に、⇨⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚと入力した双掌打を重ねるというもの。この入力方法だと、双掌打の発生がわずかに遅れる(コマンド内にダッシュが含まれているためと思われる。もちろん先行入力でOK)ため、受け身後の相手にピッタリ重なるのがポイント。さらに、このタイミングで重なった双掌打(というか打撃技全般)は避けられないので、下段投げと使い分ければ強力な二択が完成する。

ただし、この起き攻めにも弱点はある。それは、相手が横転受け身を取った場合、双掌打のスキに反撃される可能性があるということ。まあ、実際には横転受け身を取ってくる相手は少ないので(背後からミドルキックをくらう恐れがあるため)、あまり気にしなくてもいいだろう。

腹 or 頭崩れ→雲蹴りのコンボを決めた後、先行入力で⇨⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚと入力してみよう。その場受け身にピッタリ重なるため、決して避けられることはない。これをガードしてくる相手には下段投げを狙おう。

ジャッキー：パンチサイドキックを使うときに、スウェーフック(⇨Ⓟ+Ⓚ)始動にするのも手。ただし、最速で出すと連続ガードになってしまう。このときは、少しディレイをかけよう。

対戦攻略

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

地味ながら高性能な技、ディフェンシブエルボー(以下 Dエルボー)。使いどころを押さえれば、確実に総合力がアップする。

Text:栗田

Dエルボーの性能を知る

攻撃面だけを見ると"発生の遅い肘"に過ぎないベネッサのDエルボー(ディフェンシブスタイル時:⇧Ⓟ、ムエタイスタイル時:⇩Ⓟ)だが、"ディフェンシブ"というだけあって、実はさまざまな防御能力を備えている。

●上段技を完全にスカせる

攻撃判定が発生するまでは、上段攻撃をくらうことはない。ただし、硬化中には上段技もくらってしまう。

●下段技はすべてさばける

ほかのキャラが持つ下段さばき技や下段当て身技と異なり、あらゆる下段技をさばくことができる。

回転系はもちろん、アキラやウルフの両足起き上がり攻撃、ジェフリーの起き上がり下段頭突きもさばける。変わったところでは、カゲの雷龍飛翔脚もさばき可能。ただし、カゲの地滑り走り(走り中⇨Ⓚ)などのリーチのある技をさばいた後は、Dエルボーがスカってしまうことがある。このときは非常に不利な状況になるので、注意が必要だ。

サラの肘をガードした後も、Dエルボーが有効。ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)がきても……。

勝手にガードしてくれる。エルボーサイドチョップ(⇨Ⓟ⇧Ⓟ)は上段なので、スカして当たる。

●特殊中段をガードできる

Dエルボーの発生中に特殊中段技をくらっても、ベネッサ側はしゃがみガードしたときと同じモーションでガードすることができる。

例えばラウの斜上冲捶(⬇⇧ⓅⓅ)や、順歩連掌(⇧⇧ⓅⓅ)の後にDエルボーを出せば、背旋連掌(Ⓟ⇧Ⓟ)に派生されてもガードでき、カウンターヒットで浮かされる心配は無い。

また、アオイの両止(⇦⇧Ⓟ)と投げとの二択に対しても有効だが、両止をくらったときは、なぜかよろけが発生する。回復すればベネッサ側が有利になるので、落ち着いて回復しよう。

Dエルボー発生途中に両止をくらったところ。なぜかよろけ(赤レバー)が発生する。

●くらってもガードハーフ

肘やミドルキックなどのガードハーフの効果を持つ技は、Dエルボーの発生途中にくらってもガードハーフになる。

完全な防御とはいかないが、十分にリスクを軽減してくれるので、肘やミドルキックと投げの二択に対しての選択肢としても悪くない。

上段・下段にはほぼ無敵で、一部の中段技にも効果的なDエルボー。うまく使えば非常に強力な技だが、発生がやや遅く、リーチが短いという欠点も併せ持つ。相手キャラや状況を考えて、効果的に使っていきたい。

雷龍飛翔脚は下段だった!? タイミングよくDエルボーを出せば、さばきが成立する。

さばかれた時点でカゲは地上判定になる。その後、Dエルボーが普通にヒット。

Enhanced Struggle Tactics

対キャラ最新事情

vs.雷飛 versus Lei-Fei

さばきが強力な跨虎式は、意外にもつけ入るスキが多い。この構えに対応できれば、レイ・フェイ戦がぐっと楽になるぞ。

Text:H.L

跨虎式の性能

跨虎式への対策

状況別 跨虎式対応技

	里合腿(⇨Ⓚ)ガード	旋風脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)ガード	旋風脚ノーマルヒット
アキラ	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	⇧⇧⇨Ⓟ+Ⓚ	⬇⇦⇦Ⓟ
ジャッキー	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇧⇧Ⓟ、⇩Ⓚ	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇧⇧Ⓟ、⇩Ⓚ	×
サラ	Ⓟ+Ⓚ※、⇩Ⓚ	Ⓟ+Ⓚ、⇩Ⓚ	×
ラウ	⇨Ⓚ+Ⓖ	⇨Ⓚ+Ⓖ	×
パイ	⇩ⓀⓀ、⇧Ⓟ※、⇩ⓀⓀ	⇨Ⓚ+Ⓖ、⇩ⓀⓀ	×
ウルフ	×	⇨Ⓚ	⇩⇧⇨Ⓟ
ジェフリー	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	⇩Ⓚ+Ⓖ、⇧Ⓚ+Ⓖ	×
カゲ	⇩Ⓚ+Ⓖ、⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	⇨Ⓚ	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ※
シュン	⇩Ⓚ	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
リオン	⇧Ⓟ+Ⓚ	⇧Ⓟ+Ⓚ	×
アオイ	⇦⇧Ⓟ、⇩Ⓚ	⇦⇧Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ※
レイ・フェイ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ※	⇩Ⓚ+Ⓖ	×
ベネッサ	×	⇩Ⓚ	×

補　足

サマー系は、距離が離れていると後掃腿に負けることがあるので注意。ジャッキーのヘビィボディは、下掃連旋崩捶に対しては2、3段目をしゃがみダッシュでかわしつつ4段目の前に割り込む。そのタイミングだと、独立旋掌にも取られない。ジェフリーのカウンタートーキックは最速でOK。後掃腿には技のスキにヒットし、ほかの技にはカウンターを取ることができる。また、表内の「※」は、跨虎式中⇩ⓀⓅⓅには負ける技。

VF補足

ベネッサ補足: ディフェンシブスタイル時のDエルボーは、コマンドの特性上、しゃがみ状態から直接出すことができない。⇨⇨ or ⇦⇦コマンドで、立ち状態にしてから出そう。

跨虎式補足: アオイの両止で後掃腿にカウンターヒットを取られると、レイフェイは崩れダウンにならず、特殊なよろけ状態となることを覚えておこう。

今月もパワーアップ！

㊙キャラ別ワンポイント 日進月歩

ぼちぼちやることは決まってきた!?　もう戦略の劇的な変化は無い!?　確かにそうかもしれない。しかし、君の知らない情報はまだまだ眠っているはずだ。今月も、5キャラの小ネタを紹介する。戦術をより分厚いものへと進化させよう。

Text
ちゃっきー（アキラ、vs.カゲ）、H.L（サラ）、がっちん（パイ）、アストロ（ウルフ）

ラウ・チェン Lau Chan

足位置ハの字での虎槍掌（⇨⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→連環虎燕掌（⬇⇦Ⓚ⇘Ⓟ+Ⓚ）後の、起き攻めパターンを紹介しよう。

この後狙ってみてほしいのが、小ダウン攻撃の踏襲撃（敵ダウン中⇘Ⓚ）。この追い打ちが意外にかわしにくく、基本的に腹側でなければよけられない。なお、背中側でもジャスト受け身ならかわせたり、手前が腹側だとジャスト受け身でないとよけられないなど、キャラにより例外がある。

また連環虎燕掌後は連掌燕旋蹴（Ⓟヒット時にⓀ+Ⓖ）が出せることを利用し、踏襲撃の後も素早く入力すれば間に合う。この踏襲撃と連掌燕旋蹴、間に技で割り込まれてしまう連係ではあるが、保険として出しておきたい。ガードされてもノーリスクだ。

虎槍掌→連環虎燕掌とし踏襲撃を試みる。受け身方向が限定される上によけにくい（その場受け身でも回避は可能）。なお連掌燕旋蹴は足先がガードされた場合は1フレームしか不利ではない。相手の肘系の反撃を想定して、虎槍掌を狙うのも手だ。

結城晶 Akira Yuki

今回も、コンボを二つ紹介。まず一つは通天砲～猛虎硬爬山（⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖさばき中⇨Ⓟ）から。ヒット後は、シュンを除くラウまでのキャラに馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（⬇⇨⇨Ⓟ）が入る。合計ダメージは84となり、連環腿（⇨⇨Ⓚ）を入れるよりも10高い。

もう一つは、猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）などで壁よろけを奪った後のコンボ。ここから虎撲（⇩⇧⇨Ⓟ）→揚炮（⇦⇦Ⓟ）→鉄山靠（⇨⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）とつなげば、崩撃雲身双虎掌（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇨ or ⇨Ⓟ）を超える大ダメージを与えられる。壁よろけからの虎撲は回復可能だが、狙う価値は高いぞ。ただし、鉄山靠ヒット後に受け身を取られると例によって確定反撃を受けることに注意。とどめをさせるときに使うのが理想だ。

壁よろけを奪ったら、虎撲につなぐのが最近の流行。頭崩れになった相手に揚炮をヒットさせ、跳ね返ったところに鉄山靠。ダメージは当たり方によって変化するが、猛虎硬爬山からの場合、大抵全体力の6割以上を奪える。これぞ究極コンボ！

ウルフ・ホークフィールド Wolf Hawkfield

数あるウルフの投げの中で注目したいのがキャッチ（⇨Ⓟ+Ⓖ）。壁際に追い込んだ後や、タブルクロー（敵ダウン中に⇦Ⓟ+Ⓖ）で相手を起こした後に狙うのが基本的な使い方とされている。しかし、いざキャッチが成立した後、果たして何が有効なのか？　と思う人も多いハズ。そこで、今回はキャッチからの選択肢を紹介。

まず狙っていきたいのが、キャッチからのフロントネックチャンスリー（キャッチ後⇧Ⓟ+Ⓖ）。投げ抜け方向が⇧方向で通常時には無いため、比較的警戒されにくい。

そのほかに、ボタン入力のみで出せるサンダーファイアーパワーボム（キャッチ後Ⓟ+Ⓖ）も有効な投げの一つ。入力も最速で行なえて、素早く移行できるからだ。

また、このサンダーファイアーパワーボムは相手を前方に投げるので、リング際であればこの投げとプッシュ（キャッチ後⇧Ⓟ+Ⓖ）の二択が成立する。リング際でこのような状況になったら、積極的にキャッチからの二択でプレッシャーを与えよう。

リング際で相手にキャッチが成立。相手は前方に押すプッシュを最優先で警戒するが……、

裏の選択肢のサンダーファイアーパワーボムでリングアウト。リング際では、強力な二択になる。

サラ・ブライアント Sarah Bryant

相手のダウンをフラミンゴで攻めるときは、ロースピンキック（フラミンゴ中⇩Ⓚ+Ⓖ）を活用したい。この技は、相手の起き上がり攻撃の中・下段のどちらもつぶすことができ、しかも同じタイミングで出してOK。起き攻めにはぜひ使っていきたい技だ。

基本は、起き上がり攻撃と立ちガードに対応できるロースピンキックと、しゃがみガードに対応できるカットインミドル（フラミンゴ中⇘Ⓚ）の二択。起き上がり攻撃を出さなくなった相手には、キャッチ投げを狙ってみてもいい。

ロースピンキックがヒットした後、相手が受け身を取らなかったら、構えを解いて小ダウン攻撃を決める。そのとき、相手は中段起き上がり蹴りが半回転属性（キャラにより例外あり）となるあお向け頭敵側ダウンなので、ハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）で攻めるのが有効だ。相手がその場最速起き上がり蹴りを出す場合は、こちらも小ダウン攻撃の硬化が切れた後に最速で技を出すと、起き上がり攻撃の中・下段どちらにも打ち勝てるぞ。

相手の起き上がりには、ロースピンキックを積極的に重ねていこう。

ヒットしたら、受け身を取っても取らなくても強力な攻めが可能だ。

versus 影丸 vs Kage Maru

スキの大きい技をくらった後、受け身を取ってから確定で反撃できるケースはいくつかある。その中で、今回はカゲの弧延落（⇦⇦Ⓟ+Ⓖ）からのコンボに反撃できるケースを紹介しよう。

一つは、対中量級のコンボとして一般的に使われている、浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→旋風刃（⇨Ⓟ+Ⓚ）→側弾～葉重ねキャンセル（⇦⇦ⓅⓀⒼ）→水車蹴り（⇨Ⓚ+Ⓖ）というコンボ。ジャッキーとアキラは、その場受け身を取れば反撃可能。ジャッキーはパンチハイキック（⇨ⓅⓀ）や、アキラは白虎双掌打（⬇⇨⇨Ⓟ）をたたき込もう。また、ウルフは浮身膝蹴り→しゃがみⓅ→旋風刃→水車蹴りというコンボに対し、その場受け身からエルボーバット（⇦Ⓟ）で反撃可能だ（しゃがみⓅの代わりに立ちⓅを使われるとダメ）。

うつ伏せのダウン後は、横転受け身よりもその場受け身の方が動けるようになるまでが早い。広く使われている弧延落からの水車蹴りコンボは、キャラによって反撃を入れることが可能だ。逃さず決めれば、カゲは別のコンボを使う必要が出てくる。

VF事典
ラウの順歩冲掌：順歩冲掌（⇨⇨Ⓟ）、順歩連掌（⇨⇨ⓅⓅ）は、ガードされてもラウ側が有利。空中コンボの起点となり、背旋連掌（Ⓟ⇨Ⓟ）を絡めることでさまざまな連係ができる。ただ、斜上掌（⬇⇨Ⓟ）に化けやすいのが少々困りもの。暴発してしまう人は、⇨⇨（ニュートラル）Ⓟとしてみてはどうだろうか？　受け付け時間は長めなので、自分なりに工夫してみよう。

第四回

初心者救済

技術向上

SKILL UP COLUMN

画面を見ていない人
「ぶっ放し大好き」な人全員集合!!

「ヒット確認」をマスターしよう!

技のヒット状況を見極めて選択肢を変えることは、「VF4」の対戦においてキモになる。簡単なことではないが、勝ち抜くために少しずつでも精度をアップさせよう。

基本にして究極の課題

ヒット確認は、対戦において最初から最後までつきまとう課題だ。例えばしゃがみⓅの場合、ヒットすれば有利なので続けて攻めることができるが、ガードされたときは相手の方が先に動ける。同じように攻めようとすると、簡単に割り込まれてしまうのだ。ガードされたときにしっかり防御的な選択肢に切り替えられなければ、いいようにやられてしまうことだろう。

しかし、実際に行動を変えていくのはそんなに簡単なことではない。対戦でそれをやろうとしてかえって勝てなくなったり、できないことを悩んだり、という人も多いことと思う。そこで、ここでは上達のためのちょっとしたコツを考えてみることにしよう。

ヒット確認のポイント!

- ●難しく考えず、簡単なところから始めれば上達スピードはアップする!
- ●ヒットした後のグラフィックだけでなく、その前の状況も判断材料に!
- ●上級者でも常にヒット確認して選択肢を使い分けているとは限らない!

しゃがみⓅの場合

ヒット

ノーマルヒット時は、少しこちらが有利に。肘など出の早い中段技と、上段投げとの二択が成立する。カウンターヒット時なら、さらにこちら側の有利が大きくなる。

ガード

いくらスキの小さいしゃがみⓅとはいえ、ガードされれば不利。続けて攻めると、出の早い技で止められてしまう。ガードなど、防御的な行動に切り替える必要あり。

ステップ1 ガードされていたらやめる

ヒット確認をしよう、と一言でいわれても、すぐにできるものではない。無理に確認しようとすると、ヒットしているにもかかわらず攻めることができない、というようなことも起こってしまうだろう。

そこで、最初は「ヒットしたのを確認して攻める」のではなく、「ガードされたのを確認してやめる」ように心掛けてみよう。「やめる」ときの行動は、ひとまず立ちガードだけになってもいい。行動の種類を少なくすることで、難度がグンと下がるはずだ。

また、ノーマルヒットとカウンターヒットは無理に見分けなくてOK。攻めに使う中段技は、どちらも同じ物を使おう。分岐の種類を少なくし、効率を上げることも重要だ。

しゃがみⓅをガードされたとき、立ちガードに切り替えられればとりあえず合格。

ときには決め打ちで

毎回ヒット確認をしようとすると、動きが鈍くなりがち。そんな人は、決め打ちで出してしまってもある程度応用が利くものを交ぜてみよう。例えば、しゃがみⓅ→後ろダッシュ→リーチのある中段技という選択肢。これは、しゃがみⓅがガードされていたときはリーチの短い技をかわしつつ攻撃する連係として。ヒットしていたときには、相手が避けたときにヒットする「遅れ打撃」として機能する。このように迷ったときの選択肢も用意しておくと、攻めがスムーズになる。

しゃがみⓅ→後ろダッシュは、ヒット確認をせずにワンセットで行なってしまってもいい選択肢。

しゃがみⓅヒット時は、避け対策になる。後ろダッシュからの打撃が失敗避けにヒットしやすい。

ステップ2 行動の種類を増やす

「ガードされたのを確認してやめる」行動に慣れてきたら、次はそこに幅を持たせる。余裕があるときだけでいいので、避け(投げ抜け)や投げを読んだときの打撃など、不利なときに使う選択肢を増やしていこう。もちろん、ヒットしたときも同じ。相手の行動を読む余裕があれば理想的だ。

また、ヒット時の状況に種類がある場合は、それにも対応していく。ただ、種類が多いときは最初からすべてに対応しようとせず、ある程度優先順位を付けておこう。アキラの躍歩頂肘(⇨⇨Ⓟ)なら、カウンターヒット時のコンボを最優先にし、次がガードされた時の行動、3番目によろけ時の攻め、最後がノーマルヒット時といった具合だ。

ヒット効果の判断も、少しずつ早くしていく。種類が多い技には苦労させられるが。

事前確認も重要

技が相手に触れてからのヒット確認だけでは、限界がある。技を出したときの相手の行動を見て、ヒットするか否かを「事前に判断する」ことも大切だ。例えばしゃがみⓅを出したとき、相手の技が一瞬見えたときは、(カウンター)ヒットすることが予測できる。このように事前の状況も見ておけば、それだけ次の行動を早めることが可能だ。

これは、連係技を見てからつなぐときにも応用できる。例えばジャッキーのビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)を出すとき、相手の失敗避けやしゃがみⓅのスカリなどが見えたら、ヒットを予測してビート&バックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)までつなぐ、という風に活用してみよう。

ヒット前の状況もよく見ておく。当たることが予測できるケースも多い。

今月の講師:ちゃっきー
モデル:&ぅ、MJN

VF事典 途中までの行動をワンセットに: ヒット確認が難しいケースでも、次の行動までをワンセットにしておき、その後で切り替える方法もある。例えば、しゃがみⓅ→後ろダッシュまで決め打ちで行ない、しゃがみⓅヒット時は避け対策の打撃へ。ガードされていたら後ろダッシュから避けにつなぐ。こうすれば判断の時間が増える分、分岐の使い分けが的確になる。

プレBT杯を制したのは誰だ!?
（てか左の写真です）

バチャっ子 INFINITY

バチャっ子 インフィニティ

『バーチャファイター4 エボリューション』も発表され、さらに盛り上がりを見せそうな『バーチャファイター（以下VF）』業界。今月は、早速始動した第5期VFRのスケジュールや、ベルト戦最新情報、そしてもちろんプレビートライブカップのリザルトもお届け。

VFR

あの興奮がよみがえる……早くも最初のシード権決定！

プレBT（ビートライブ）杯開催!!

去る6月9日（日）、第5期VFR最初のカップ戦となる、『2002 PRE BEAT-TRIBE CUP』いわゆるプレBT杯が、町田はビートライブにて行なわれた。

当日は思わずシェードに隠れたくなるような強烈な晴天。お世辞にも広いとはいえない同店には、全国各地から強豪たちが大集合。選手すら店内では身動きが取れない、おなじみの光景が見受けられた。

集結したチームを見渡すと、お約束（?）のコンセプトチームが目白押し。バーチャ神「ちび太（様）」擁するマンティスボーイズ、カリスマ「セガール」、W杯でVFそっちのけの「ブンブン丸」が所属するHYBRID WRESTLERS、負ける姿の想像できないラウ・チェーン、アキラ界の強者大集合の阿修羅の道などなど……。そんな中、注目を集めたのは、一般的には「残念キャラ」とされているアオイ5人チーム、ガチンコ！合気道。全国区のアオイ使いが集まっただけに、さすがと思わせる勝ち上がりっぷりを見せた。

さらに恐ろしいのは、何とこのガチンコ！合気道、準決勝で「格闘愛」がアキラ5人チームを5タテ!! 大いに会場を盛り上げた。

そして決勝は、そのアオイチームと、これまたオドロキの予備予選から延々と勝ち上がってきた、ぶっちゃけファンタジスタ。結果は、決勝トーナメントでちび太を破った勢いそのままに、最後はジョウ（レイ・フェイ）が勝利して、第5回最初のカップ戦を制覇、シード権を手に入れた!!

5分も居ると、暑さにより思考能力が2割まで落ち込む店内。てか、選手が一番大変といえよう。

真ん中のインパクト生命体が、全国大会でもおなじみの羅漢（さん）だ!! 覚えとけ！

大会終了後、店長（Ⓨ氏）の挨拶。そして、大盛り上がりのままW杯観戦会へと続いた。

VFR PRE BEAT TRIBE CUP

WINNER：ぶっちゃけファンタジスタ

マンティスボーイズ 5 / 4
ちび太（LI）／らり太（LI）／がき（LI）／アルマジロ弟（LI）／PE（LI）

PAチーム 4
つちくも（PA）／戦艦（PA）／悪魔パイ（PA）／青パイ（PA）／五郎弐千歳（PA）

ぶっちゃけファンタジスタ 5 / 5 / 5
大須晶（AK）／ジョウ（LE）／八百一（AK）／渋谷温泉マッハアキラ（AK）／BR（LA）

東日本漁業連合 3
魔神（JE）／タッキンクパパ（JE）／すべりジェフ（JE）／I CAN'T SAY NO!（JE）／ハイキック（JE）

晩飯は太鼓茶会 5 / 5 / 5
花び（AK）／ナル豪（AK）／拝人（JA）／打撃マン（AK）／笹塚押忍（VA）

酔弱死 3
SHU（SH）／青っち（SH）／HIDE（SH）／HYS（SH）／龍爺（SH）

HYBRID WRESTLERS 5 / 4
ブンブン丸（WO）／大銀河（WO）／セガール（WO）／サラマンウルオ（WO）／悟李羅影助（WO）

地方覇王の集い 1
毒ガス王子（AK）／だんな（AK）／アキタスター（AK）／バゴーン（AK）／南極（AK）

阿修羅の道 5 / 4
准将ナガト（AK）／ダ・ビ（AK）／アニアキ（AK）／PKアキラ（AK）／ムッキー晶（AK）

ラウ・チェーン 4
ハクションラウ魔王（LA）／エド（LA）／ウツノミヤラウ（LA）／蜜柑（LA）／虎龍（LA）

期待の新星+ロートル野郎たち 5 / 2 / 3
渋谷J（JA）／邪影丸（KA）／こけじじい（JA）／マンティス教授（L）／ぐーぱんち（AK）

1週間かば園長（肉） 0
じゃむねこ（LA）／董傷（LA）／あなご（LA）／躍歩マン（AK）／東京よだれ（JA）

ガチンコ!合気道 5 / 5 / 5 / 4
ザ・ゲソラ（AO）／格闘愛（AO）／みんごる師範（AO）／羅漢（AO）／甲府めがね（AO）

適当フラダンス 3
マッスルサラ（SA）／K-2（SA）／メメクラゲ（SA）／あにぃ（SA）／SOS（SA

町田チーム 1
アストロ（WO）／チェムル（WO）／Y君（VA）／塹吉（WO）／大黒茶（KA）

伍忍祭 5 / 2
不動（KA）／養老影（KA）／すけるとん（KA）／キャサ夫（KA）／巌流影（KA）

大会の感想とか ―ARCADIA's VIEW―

『VF4』発売から1年弱、Ver.C稼働から4カ月以上……既に戦術的に極まった感のある本作。しかし、大会とは分からないもので、本文中で触れたように、決して強くないキャラとされているアオイのチームが勝ち上がったり、本命と目されるプレイヤーが意外な場面で敗れたり……。こういった番狂わせが起こるのも、一発勝負＆独特の雰囲気のなせるワザか。『VF』シリーズのプレイヤーなら誰もが求める栄誉ある本大会。未体験の人は、来年3月の大会に“見るだけ”でもいいから足を運んでみてほしい。きっと、頂上プレイヤーの夢の競演に出会えるハズだ!!

VFR

「VF4エボリューション」でも継続!!

VFRスケジュール決定!

『第4回VFRビートライブカップ』から約2カ月。今回の『2002 PRE BEAT-TRIBE CUP』から、第5期となるVFRの活動が再開される運びとなった。

第5期は、来年3月に予定されている『第5回VFRビートライブカップ』を最終目的として、出場権の目安となる「ポイントランキング戦」、シード権を争う「カップ戦」を、全国各地のVFR協力店舗で実施していく(ポイントランキング戦、カップ戦については左表を参照)。

大会の告知や結果は、公式HP(左下参照)にて随時更新。また、企画イベントも行なわれていく予定。

ここで各大会の補足。

ポイントランキング戦:協力店舗の大会でも、10名以下(1 on 1)の参加人数では、ポイントが入らない。

カップ戦:シード権は全部で「10」。優勝チームの中から1名(シードが2の場合は準優勝チームからも1名)に対して与えられる。なお、今回から2nd.シードが追加された。これは、開催エリア所属の選手の中で、最高順位の1名に対して与えられる(内容は従来の推薦枠と同様)。

ルールや活動内容の詳細は公式HPを参照のこと。

次回の最終目標は、来年3月予定。あの感動が、よみがえるのか……!?

1 on 1

人数	優勝	準V	B4	B8	B16	参加
10~23名まで	6	4	2	−		1
24~47名まで	8	6	4	2	−	1
48名~	10	8	6	4	2	1

3 on 3

人数	優勝	準V	B4	B8	B16	参加
24(8チーム)~45名(15チーム)まで	6	4	2	−	−	1
48(16チーム)~93名(31チーム)まで	8	6	4	2	−	1
96名(32チーム)~	10	8	6	4	2	1

日程

月	大会名(仮)	エリア	シード権(2nd.)
8月	天王寺PASSCA杯	(関西)	1
9月	水戸アイアイ駅南杯	(関東)	1(1)
10月	新潟POPY杯	(北陸)	1(1)
11月	福岡遊道楽/グリーン杯	(九州)	2
12月	a-cho/ニューマンモス杯	(関西)	1(1)
1月	山形パワーステーション杯	(東北)	1
2月	岐阜ダイオウ杯	(中部)	1
3月	第5回VFRビートライブカップ	——	——

EVENT INFO http://www.beat-tribe.com/vfr/

EVENT

ついに決定! 勝者はホーム&アウェイ戦で「ホーム」の勝利だ!!

第1回極道場チャンピオンベルト戦

毎度おなじみの極(きわめ)道場。今回は、最新のチャンピオンベルト戦結果を報告しよう。

5月26日にハイテクセガ仙台にて行なわれた最終決戦は、東日本vs.東海のチャンピオン同士が闘うという「二冠戦」となった。

当日は、まず北海道・東北・北関東本部道場の代表者が決戦を開始。当日は代表者3人に加え、実況ゲストとしてキャサ夫&ブンブン丸が召還された。まずは、プロレスばり(?)に開始前の記念撮影などを行なった(写真上)。

試合を制したのは、仙台発狂会「バゴーン」。堅実な"投げ技仕事人"北海道本部道場代表「おんちゃん」を倒し、さらにはキチー(キツい)避けを加えた動きの北関東本部道場代表の「一休」を下して見事チャンピオンに輝いた。

さらにこのバゴーン、当日ゲストとして招待されたセガアミューズメント東海支社の使者(シケギャグ?)、攻守に渡ってあらゆるバリエーションを使いこなす「CLOVER MAR」のラウの動きを、必殺のアキラ3段「崩撃雲身双虎掌」を確実に決めつつ封じ込むことで、見事勝利!! チャンピオンベルトの二冠保持者となった(写真右下)。

次回のチャンピオンベルト戦は、8月4日にホーム&アウェイ2回戦として、愛知県名古屋市のハイテクセガ金山にて行なわれるとのことだ。

チャンピオンに挑みたい皆は、ぜひともホーム&アウェイ両店舗を訪れてみてほしい!

後列がこの日の主役、極道場の各道場代表の強者たち。手前はキャサ夫と、W杯で組み手をサボったとの黒い噂もあるブンブン丸。

見事2冠を手にした、仙台発狂会「バゴーン」だ!! 見かけたらとりあえず対戦しとけ!?

EVENT INFO http://sega.jp/segaeast/

「VF4エボリューション」になってコーナー存続はできるのか……!?

募集要項

当「バチャっ子 インフィニティ」では、「VF4&エボリューション」に関する、さまざまなお便りを募集しています。イラストから「ムエタイスタイル変更で三日三晩寝込んだ」栗田への質問まで、比較的自由に募集しています。

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ係」
E-MAIL:
vf4@arcadiamagazine.com

妄想企画

バーチャ⑤大予言

最終回

ハイ、1カ月のごぶさた。てか、『VF4 エボリューション』発表に伴い、このコラムも消滅することになりました。では、最後の大予言いってみましょう!

●大予言:ベネッサがK.O.で勝利をおさめるとアブ○レックスを取り出してガッツポーズをとる。2P側ならアブ○ロニクスで。

■千葉県 リッちゃん大好き君

●ついにバーチャにも強パンチ、強キックなどを採用、多ボタンの波が押し寄せるかと思いきや、いつもの3ボタン。セガAM2の話によると、昔懐かしのボタンをたたく強さで強弱を分けるらしい。……メンテが大変そうだ。

■茨城県 沖田戒(SG)君

そう、誰もが気になるアノ鍛え過ぎ腹筋。その秘密がコレだ! そしてベラボースイッチ(ストI?)採用のバーチャ……。「大白虎(相撲か?)発生12汚ねぇ!」なんて声が聞こえてきそうです。では、『VF5』でお会いしましょう!

ジャンク新聞
No.29
JUNE 29, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

平均睡眠時間約4時間で1カ月、『GGXX』と『K.O.F.』の連続技漬け。おかげで肩が……。皆さんも肩は酷使し過ぎないように注意です。

combo BBS 連続技掲示板

今月は投稿数が急増。すべてに目を通すだけで1日かかりました。皆さんありがとうございます。

CAPCOM VS. SNK 2：ロレント(Nグルーヴ)
●(相手バイス、投げ抜け後に両者共リバーサルで)Lv1スティールレイン&ワイザリングサーフェス→パワーMAX発動→しゃがみ中Ⓚ→Lv3テイクノープリズナー

投げ抜け後に両者がリバーサルで技を出すと、いろいろ面白いことになります。前述の組み合わせは大量のナイフが降ってくるので、そこから連続技を決めてみました。ダメージは24304です。
(埼玉県　サウスさん)

ⓨ：投げ抜け後のリバーサルは、組み合わせによってさまざまな現象が起こるので、発掘しがいがあるようです。ナイフの量には正直びっくりしました。同レシオならナイフだけでダメージ17000強！　これだけで死ねます。

CAPCOM VS. SNK 2：マキ(Aグルーヴ)
●(自分画面端でオリコン発動)低空弱Ⓟ八艘飛→ジャンプ強Ⓟ×2→強Ⓟ投げ→しゃがみ弱Ⓟ→(しゃがみ強→ジャンプ強Ⓟ×3)×2→空中真天狗

かなり高速の中段からスタートする連続技です。打撃→投げ→打撃がつながる非常に珍しいキャラなので、貴重な連続技だと思います。
(北海道　アズシュウさん)

ⓨ：オリコン中は打撃技から投げにつなげられることと、マキと響の2キャラは通常投げの後に打撃技で拾えることを利用した、いい形の連続技ですね。つなぎ自体は難しくないので、画面端に追い込まれたら狙ってみては？

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：ラルフ(STヴァネッサ、シャンフェイ、キング)
●(画面端)ジャンプB→しゃがみA×2→強ガトリングアタック(→STヴァネッサ)→空中急降下爆弾パンチ(BC同時押し入力でSTシャンフェイ)→しゃがみC→強ガトリングアタック(→STキング)→バックステップ→キャラクティカファントム→ガトリングアタック　※ST＝ストライカー

即死連続技です。謎なのが、ジャンプ中なのにストライカーが呼び出せるところです。
(岩手県　セスと愉快な仲間達さん)

ⓨ：強ガトリングアタックは複数のストライカーを呼べる技なので、1段目でキャンセルストライカーを呼び出した後でも、相手が復帰するまでの間は「いつでもストライカー状態」になっています。そのため、急降下爆弾パンチをBC同時押しで入力すれば、シャンフェイが出てきて相手をたたき起こしてくれます。

コンボ品評会

シリーズの原点までさかのぼります。当時は怪現象や永パ、即死祭りでしたね。

今月の一品
～K.O.F.'94：ハイデルンより～

●（自分体力ゼロ、パワーMAX、ムーンスラッシャー空振り後）ストームブリンガー

衝撃度	♥♥♥♥
一発性	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥♥
永パ率	♥

※♥5個で満点

ピキ、ピキという独特のガード音が印象深い『K.O.F.'94』は、驚異現象の宝庫。アンディの画面端限定連続技{しゃがみA→斬影拳}×nや、通常技→コマンド投げの後ダウンした相手に再度コマンド投げが決まる現象などさまざまです。

そんな中でも面白いのが、自分の体力がゼロだと攻撃力が非常に高くなる現象です。加えてハイデルンのストームブリンガーは、ムーンスラッシャー空振り後に決めると威力が激増する性質があり、条件をそろえて決めると一発死！　刹那のK.O.劇は見る価値アリです。

体力ゼロでなくともレバガチャ&ボタン連打すればほぼ即死です。必見！

基板の裏側 Reverse side of PCB

057 まるで家庭用!?
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

庵を使い、ゲージが2本しか無い状態で画面端と端まで離れてから弱闇払いを出し、すぐに八稚女を出します。八稚女がヒットしたらストライカーを呼び、続けて豺華を入力します。すると、ゲージが無いのになぜか豺華が出る上、その後はゲージが使い放題になります。
(全国多数の皆様)

ⓨ：事前に弱闇払いをヒットさせることで「いつでもストライカー状態」になるため、八稚女中にストライカーを呼べるのがポイント。ゲージは255本になるようで、ほぼ無限に超必殺技やスーパーキャンセルが！

058 「損でヤンス！」
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

チョイは、竜巻疾風斬の1段目をスーパーキャンセルしてなぜか悲猿懺が出せます。そしてゲージが1本減ります。
(千葉県　うぐぅな目押し職人DA-Iさん)

ⓨ：面白いけどゲージを損する驚異現象ですね。背の高いキャラには連続技に使えなくもないですが……。「斬るでヤンス」のボイスとともに光りながら悲猿懺を出すところは笑えます。

ⓨ&オヤジの編集後記

節：「ようやく『GGXX』ムック終わったね」
ⓨ：「おつかれ～。これで軟禁生活ともおさらばだよ。連続技調べとかホント終わってたし」
節：「まだ本誌あるよ」
ⓨ：「締め切りいつ？」
節：「後5日くらいかな？」
ⓨ：「また軟禁かよ～。ていうか対戦したいよね」
節：「ホントにね」
ⓨ：「でもさ、調べて分かったスゴいネタが多過ぎて、外で対戦しにくいのが逆に罪だよね」
節：「そうかも。あの連係、超強いのに。試してぇ～」
ⓨ：「何それ？　ひょっとして俺が実験台？」

今号の Most Valuable Combo!

微妙に脱線気味な本企画。皆さん本誌を隅から隅までよく見てますね。

[illegible]てしまった。(新潟県　大奉行さん)

[illegible]ムとか出たら[illegible]

投稿求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

アイレム

タイトル	価格
アンダーカバーコップス（海外版）	15,000
イメージファイト	12,000
エックスマルチプライ	18,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000
ジオストーム	35,000
四川省Ⅱ	3,000
スペランカー	30,000
大工の源さん	8,000
ファイアーバレル	12,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	2,000

アトラス

タイトル	価格
ぐわんげ	15,000
[illegible]	35,000

SNK

★NEO GEO★

タイトル	価格
2020年スーパーベースボール	1,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
餓狼伝説2	1,000
リアルバウト餓狼伝説2	1,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	18,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000

カプコン

★NAOMI SYSTEM★

タイトル	価格
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000
マーブルVSカプコン2	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★CP SYSTEM Ⅲ★

タイトル	価格
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	20,000

★CP SYSTEM Ⅱ★

タイトル	価格
CPSⅡマザーボード	4,000
1944	8,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	2,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	8,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	7,000
バトルサーキット（ソフト）	10,000
プロギアの嵐	32,000
マーズマトリックス	5,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
1941	35,000
1941（海外版）	20,000
1942	8,000
エグゼドエグゼス	14,000
ストリートファイター	20,000
ストリートファイター	28,000
セクションZ	20,000

ジャレコ

タイトル	価格
サイバトラー	6,000
プラスアルファ	28,000
魔魁伝説	12,000
ロードオブキング	12,000

セガ

★NAOMI★

タイトル	価格
NAOMI マザー	お問い合わせ下さい
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
COSMIC SMASH	3,000
アウトトリガー	4,000
セガテトリス	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
バーチャストライカー2000	7,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
MVP	2,000
イチダントアール	2,000
クラックダウン	20,000
コットン	12,000
獣王記	12,000
スパイダーマン	18,000
ソニックザヘッジホッグ（P付）	28,000
バーニングライバル	10,000
ぷよぷよ	1,000
ポトポト	1,000
ムーンウォーカー	35,000
ロボレス2001	18,000

データイースト

タイトル	価格
アクトフェンサー	6,000
ウルフファング	12,000
キャプテンアメリカ	12,000
キャプテンシルバー	22,000
空牙	15,000
コブラコマンド	5,000
サイコニクスオスカー	25,000
ジョー&マック（海外版）	12,000
スカルファング	12,000
ダーウィン4078	18,000
ダークシール（海外版）	10,000
ダークシール2	15,000
タンブルポップ	10,000
ファイティングファンタジー	18,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ロボコップ	10,000

テクモ

タイトル	価格
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
クイズ ココロジー 2	2,000
ジェミニウイング	14,000
タンクバスターズ	8,000
忍者龍剣伝	10,000
ブラッドブラザーズ	20,000
ボンジャック	15,000
雷牙	18,000
雷龍	7,000

テクノスジャパン

タイトル	価格
西遊降魔録	7,000

バンプレスト

タイトル	価格
機動戦士ガンダム EX REVUE	12,000
スーパースラムズ	8,000
超時空要塞マクロス	10,000
超時空要塞マクロスⅡ	6,000
電神魔傀	40,000
バンバンボール	6,000

ビスコ

タイトル	価格
ガルメデス	8,000
ドリフトアウト	4,000
五月陣戦3	10,000

ビデオシステム

タイトル	価格
ソニックウイングス	6,000
ハットリス	2,000

ユニバーサル

タイトル	価格
レディバグ	10,000

UPL

タイトル	価格
アクロバットミッション	15,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000

タイトル	価格
ぽんぽこ	20,000
メタフォックス	15,000
もうぢゃ	3,000
リアルアンドフェイク（マザー付き）	25,000
レゾン	8,000

麻雀・花札

タイトル	価格
E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	10,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
スーパーリアル麻雀P2	5,000
スーパーリアル麻雀P3	7,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
プリティーセーラー 18禁	25,000
麻雀革命	2,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀刺客	15,000
麻雀女学園	2,000
麻雀スーパー（禁）版	15,000
麻雀大予言	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
麻雀ラマン	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌	2,000
リアル麻雀 ゴールド 夢牌（BET式PⅡ）	6,000
流星雀士キララスター	10,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	2,000
華弥生	2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
真サムライスピリッツ	1,000
将棋の達人	6,000
ジョイジョイキッド	3,000
スラッシュフリー	4,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオジオカップ 98	5,000
パズルボブル	3,000
パルスター	6,000
ブレイカーズ	8,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	6,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	4,000
ミューテーションネイション	3,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	6,000
リーグボーリング	4,000
[illegible]	1,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
アテナ	38,000
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
ストリートスマート	5,000
脱獄	6,000
パイオニアバルーン	50,000
名人戦	5,000

カネコ

タイトル	価格
ギャルズパニック3	8,000
グレート1000マイルラリー	10,000

タイトル	価格
天地を喰らう	35,000
トップシークレット	25,000
ナイツオブザラウンド	14,000
マジカル テトリス	3,000
ロックマン ザ・パワーバトル	6,000

コナミ

★SYSTEM GX★

タイトル	価格
スラムダンク2	3,000
ドラグーンマイト	10,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
A-JAX	25,000
G. I. JOE	28,000
X-MEN	25,000
アステリクス	10,000
イーアルカンフー	10,000
エスケープキッズ	15,000
クライムファイターズ2	12,000
ネメシス（グラディウス海外版）	80,000
サーカスチャーリー	6,000
ザ・シンプソンズ（4Pver）	24,000
サンダークロスⅡ	20,000
ジャイラス	28,000
新入社員とおるくん	12,000
スーパーバスケットボール	10,000
ゼクセクス	25,000
ファイナライザー	10,000
魔獣の王国	38,000
マンハッタン24分署	10,000
ロードファイター	6,000

彩京

タイトル	価格
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945Ⅱ	14,000

セイブ開発

タイトル	価格
戦球（サブ）	2,000
雷電DX	15,000

タイトー

★G-NET★

タイトル	価格
サイヴァリア リビジョン	65,000

★F3 SYSTEM★

タイトル	価格
逆鱗弾（サブ）	5,000
プチカラット（サブ）	5,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
Dr. トッペル探検隊	15,000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
エンパイアシティ1931	12,000
火激	10,000
カダッシュ	15,000
ガンフロンティア	15,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	8,000
地獄めぐり	7,000
ダイノレックス	10,000
達人	10,000
中華大仙	5,000
トップランキングスターズ	4,000
パラメデス	3,000
ハレーズコメット	35,000
プリルラ	25,000
ヘビーユニット（海外版）	6,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	10,000

東亜プラン

タイトル	価格
ヴィマナ	10,000
達人王	12,000
バツグン	12,000
フィグゼイト	15,000
V・V	10,000

ナムコ

タイトル	価格
ギャプラス	12,000
ギャラガ88	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
スプラッターハウス	60,000
ゼビウス 3D／G	10,000
ドラゴンバスター	25,000
ナックルヘッズ	12,000
ナムコクラシック Vol.2	20,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ネビュラスレイ	10,000
バーニングフォース	22,000
パックマニア	30,000
パラデューク	10,000
ピストル大名の冒険	38,000
ポスコニアン	25,000
ワルキューレの伝説	38,000

日本物産

タイトル	価格
ギャリバン	28,000
妖魔忍法帳	25,000

ライジング

タイトル	価格
魔法大作戦	14,000

その他

タイトル	価格
ウイッツ	2,000
エクストリームダウンヒル	3,000
がんばれゴンタ2	6,000
キャッスルオブドラゴン	20,000
逆転！？パズル番長	3,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	8,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000
ススメ！！マイルスマイル	6,000
セルフィーナ	4,000
チャタンヤラクーシャンク	25,000
中国龍	3,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	10,000
パズレット	20,000
ブランディア	10,000
プリメーラ	2,000
ブルーホーク	16,000
ヘッドパニック	5,000
ホールランド	15,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

シグマ電子 Σ-8000TV ¥12,800

その他 新製品
8000・9000TB用 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000

シグマ電子 新製品 Σ-9000TB ¥15,000

KIC ツインラダー 新製品 ¥36,000（ハーネス付）

8000・9000TB用 新製品 プレステ接続変換ケーブル ¥4,000
Now Printing.

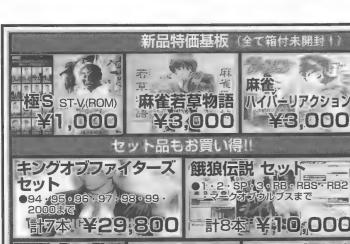
お気軽によってね♥

(株)トライ
中央通り
駐車場
工事中
トライ アミューズメントタワー
JR秋葉原

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社
トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

F3マザー セット
●F3マザー&きらめきスターロード
●プチカラット (ROM)
●パズルボブル2X (ROM)
¥6,000

G-NETマザー セット
●式神の城 G-NETカード
●サイバリア G-NETカード
●G-NETマザー
¥138,000

★お奨めゲーム基板★

★KOF2001	¥35,000	★ミサイルコマンド(パネル付ハーネス付)	¥98,000
★テクニクビート	¥198,000	★ミスタードリラーG	¥35,000
★スーパーワースタ2001	¥30,000	★メタルスラッグ4	¥68,000
★ソウルキャリバー2	¥328,000	★もじぴったん	¥48,000
★ネオジオマザー（小）	¥10,000	★レイディアントシルバーガン	¥10,000
★バーチャアスリート（GDROM）	¥23,000	★怒首領蜂 大往生	¥128,000
★ギルティギアイグゼクス（GDROM）	¥188,000	★斑鳩（GDROM）	¥45,000
★バーチャファイター4（US版）	¥228,000	★CP2マザー	¥3,000
★パカパカパッションスペシャル	¥33,000	★ST-Vマザー	¥3,000
★プロギアの嵐	¥23,000	★NAOMIマザー	¥58,000

詳しい情報はホームページへGO!
全てのアーケード情報はここから!コンテンツ充実、掲示板も盛り上がっています。
http://www.gfront.com
ホームページ上で買い取り価格、販売価格の確認が出来ます。

コントロールBOX
新品超特価で販売中です!!
AV7000・・・¥19,800
Σ9000TB・・・¥15,000
接続ケーブル・・・¥2,500

AV7000+Σ9000TBセット
¥29,800（お奨め!）

その他コントロールBOX	雷神・・・¥24,800
ツインラダー・・・¥34,800	風神・・・¥27,800

秋葉原にジー・フロントは2店!!

パソコンソフト・家庭用ソフトも特価品多数あり!
お客様のご来店をお待ちしております!!

ジー・フロント G-FRONT
業務用ネオジオカセットの在庫なら G-FRONT（ジーフロント）!!
営業時間10:00〜20:00 年中無休!!

中央通り店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-5209-3420 FAX-03-5209-3421
買取センター 〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沢ビル5F
TEL 03-5807-1685 FAX-03-5807-1686

新作&旧作!お問合わせはマックまで

期待新作のバーチャファイター4エヴォリューション好評予約受付中！発売中のものも取寄せ可能です。

新作・旧作予約受付中！
懐かしいオールド基板から最新の基板まで幅広く取扱っております。お探しの基板がございましたら是非お問合せ下さい。
（お電話・FAX・E-mail何でもOK!是非ご連絡下さい）

マックジャパン最新リスト
（情報料無料毎週火曜朝10時更新）
東京 03-3940-6000 札幌 011-210-6000
大阪 06-6455-6000 仙台 022-268-6000
名古屋 052-453-6000 広島 082-223-6000
福岡 092-482-6000 お近くの番号へ！
マックジャパンBOX No. 444444#
注：トーン信号でご発信下さい

在庫多数せしご来店下さい

各種コントロールBOX取揃えております。
基板初心者の方、お気軽にご相談下さい！
「○○○が遊びたい」でもOK!
ご希望にお答え致します。
（代引・振込・書留・カード各種・クレジットご利用になれます）

マックジャパン（恵光ビル5F）
JR秋葉原駅 JR山手線 中央通り 蔵前通り

Arcade Software+Hardware
マックジャパン Mak Japan
http://www.mak-jp.com
makjp@mak-jp.com
Tel 03-3255-0737 Fax 03-3255-0738

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5階（営業時間:平日11時〜19時/土曜10時〜19時/日祝10時〜18時）

ARCADE GAMER FUBUKI & SAKURA NOGAWA

アーケードゲーマーふぶき

アーケードゲーマーふぶき応援団
～第六回～

ふぶきがんばる

ふぶき、ねつえん！

「アーケードゲーマーふぶき」OVA3巻のアフレコが、やっと終わりました～♪ みなさんにちょっとだけ、今回の見所を、先取りで教えちゃいますね。

3巻では、ふぶきちゃんのお父さんに対する想いがあふれていて、今までよりもちょっとシリアスなシーンが見られますよ。

これまでのふぶきちゃんは、何だかんだ言っても、まだ花ちゃんや謎の人さんに引っぱられて行動する事が多かったんですよね。でも、今回は2巻よりもさらに感情あふれる場面が多くて、ぐーんと成長するんです。

涙ながらのシーンもあったので、うーん、入り込んでお芝居をするのが、難しかったですねぇ。回を重ねて、ふぶきちゃんが成長するのと同じように、私もちょっとずつ成長できてたらいいなぁって、そんな風に思います☆

また、謎の人さんとの対戦があったり、新しい必殺技もいくつか増えてきたりと、ゲーム対決も熱いですよ。大爆笑だったのは、謎の人さん（CV：古谷徹さん）との掛け合い！ 古谷さんのおかげで、自然とアドリブが出てくるんで、もう、何度も吹き出しそうになりました～。

さて、そして、ゲーム好きのみなさんが[illegible]にされているゲーム。今回はどんなゲームが本編に使われているかというと、「バーチャファイター4」や「ファイティングバイパーズ2」、そしてとっても古いゲーム「ムーンクレスタ」などが出てきます[illegible]。ここだけの話、ふぶきちゃんたちが、対戦するシーンで[illegible]バーチャ4の画面は、何と全国でもすご腕の[illegible]「[illegible]」さんと「アストロ」さんがプレイしてくれてるん[illegible]。すごいでしょ!! だから、ゲーム画面にもちょっと注目[illegible]、[illegible]りだくさんのOVA3巻「決戦！父ちゃんは帝王」楽しみに待っててくださいね～♪

3巻の収録が終了しました。ほかのキャストの皆さんと、記念撮影☆ 本当にお疲れさまでした。4巻も頑張ります！

Present

第六回目のプレゼントは……
今回アフレコをした第三巻の台本に、野川のサインを入れて1名さまにプレゼントしちゃいま～す。詳しい応募方法は、P.200のプレゼントコーナーを見て下さいね！

OVA Information

絶賛発売中！
アーケードゲーマーふぶき 2nd STAGE
「盗まれたPP（パッションパンティ）」
¥5,500（税抜）
VIDEO BES-2853 DVD BCBA-1020
発売・販売元 バンダイビジュアル
企画製作 エンタープレイン/アーケードゲーマーふぶき製作委員会

Profile

野川さくら
TVアニメやOVA、ラジオ、ゲーム、イベントなど、幅広く活動中です。「アーケードゲーマーふぶき」の2巻は、もう買ってくれましたか？ 皆さん、応援よろしくお願いします！

☆「アーケードゲーマーふぶき」公式サイト
http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/

☆野川さくら公式サイト「Sakura Melody」
http://www.nogawasakura.net/

Old Game Museum

2P協力シューティングの可能性

2P同時プレイが可能だからって、2P協力プレイができるとは限らない?

Text : RED

近年発売される新作タイトルは、何らかの形で多人数同時プレイが可能なものが大半を占めている。アクション、シューティング、対戦格闘、ドライブ、パズル、スポーツ、etc……。これまでに多くのメーカーが、さまざまなジャンルで多人数同時プレイの可能性を試し、一人プレイには無いゲーム性を模索してきた。

今回のオールドゲームミュージアムでは、ジャンルそのものは根強い人気を持ちながらも、多人数プレイが最も成功していないと思われる、シューティングの協力プレイについて考えてみよう。

2P同時SHTの始まり

二人以上のプレイヤーによる多人数同時プレイ可能なゲームは、かなり古い時期（70年代）から存在していた。シューティングで現在の2P同時プレイ可能のスタイルが確立されたのは、『エグゼドエグゼス（カプコン）』『ツインビー（コナミ）』といったタイトルが発売された85年のことだ。

シューティングの2P同時プレイが、それまでにない、新たな遊び方や面白さの可能性を提示してくれたことは確かだろう。当時のプレイヤーにとって、同じ画面内に人が操作する機体が2機同時に存在できること自体が新鮮であり、それだけでもシューティングの2P同時プレイは魅力的で存在意義のあるものだった。

しかし、シューティングというジャンルでは、協力プレイならではのゲーム性は発展しておらず、過去から現在までを振り返ってみても、プレイヤーの支持は低い。

これに対し、アクションゲームには協力プレイの面白さ認められ、多くのプレイヤーに受け入れられたゲームが少なからず存在した。古くは『ガントレット（アタリ）』、『バブルボブル（タイトー）』から、近年では『D&D®2（カプコン）』、『スパイクアウト（アミューズメントヴィジョン／セガ）』などなど……。これらのタイトルは、一般客に漫然と同時プレイで遊ばれていたのではなく、マニアによる「協力プレイならではの攻略」というアプローチを受けていた。そこには、一人プレイには無い、協力プレイ独特の魅力的なゲーム性があったからだ。

シューティングでは、これらのタイトルと同等に協力プレイが愛されやり込まれたタイトルは、無かったと言ってもいいだろう。

+αの魅力

シューティングの協力プレイが面白くない、受け入れられないのは、同時プレイによって増える不快な要素が多い割に、面白い要素が大して増えない傾向が強いからではないだろうか。

マップの横幅が広い縦シューでは、横方向へのスクロールの引っ張り合いで操作性が損なわれるものが多く、さらに自機どうしに接触判定があれば押し合いも発生。標的（自機）が2機存在することにより敵弾が散乱しやすくなり、敵弾の誘導を前提と

エグゼドエグゼス

自機が小さめでスピードが遅く、ショットの攻撃範囲も狭い本作は、2P同時プレイでも相対的にフィールドが広く感じられ、快適にプレイできるタイトルだ。二人用だからどうこうといった攻略要素には乏しいが、一人用と大差無いプレイ感覚で遊べる点は評価できる。

関連事項「その場復活」

2P同時シューティングと時を同じくして現れたのが「その場復活」方式である。それまでの「戻され復活」方式では、2P同時プレイ中に一人だけがミスした状況に対応できないため「その場復活」方式が考案されたのだろう。「戻され復活」方式のゲームが減っていった事により「ハマリ」が発生するゲームも少なくなっていった。

『ダライアス』や『達人王』のように、二人用では「その場復活」だけど、一人用では「戻され復活」というシステムのタイトルも存在する。

イチオシ2P協力(?)シューティング

このゲームは本来一人用で、通常の二人用は交互プレイ。テーブル筐体でヘルパーを使った2P協力プレイをする場合、ヘルパーを操作する人はテーブル筐体の向かい側から逆さまの画面を見ながら操作することになる。テーブル筐体に二人のプレイヤーが向かい合った状態で協力プレイするゲームなんて、後にも先にもこのゲームぐらいなのではないだろうか？　まあ、隠しで2P同時プレイってのがそもそもキてるよね。

インベーダーが出現！ ヘルパーで撃ち込むと凄まじい撃ち込み点が入り、一瞬で3～4機もエクステンドする。

これが僚機だ！

一定条件を満たすと、どこからともなく飛来するヘルパー。逆サイドのコンパネで、ショットボタンを押しっぱなしにすればレバーで操作することができる。見た目はカワイイけど、超破壊力を秘めたスーパー戦闘機なんだ！

このボスも自機だけで撃ち込むと長期戦必至なのだが、こっそりとヘルパーに重なってもらえばラクショウ。

ヘルパーに乗っかられたラスボスは光りっぱなしに！ ふと気付くと、次の周がスタートしています。

した弾避けはまともにできなくなる……。このように、多くのシューティングゲームの2P同時プレイには、重要な面白さであり命に関わる要素でもある、「回避・弾避け」をスポイルする現象が多いことが、最大のマイナス点になっている。

また、これは特に『D&D®2』や『ガントレット』など、RPG的なキャラ設定を持たせたアクションゲームで顕著な魅力だが、極端なキャラ能力差があることによる「役割分担の面白さ、戦略性」が、シューティングの同時プレイには欠けていることが多い。

前述の弾避けに関する不快・危険要素が少なくても、この「役割分担の面白さ」が薄くては、2P協力プレイにより+αの魅力が現れるゲームにはなり得ない。「2Pでも先に進める」のと「2Pならではの攻略的な面白さがある」ことの間には、大きな隔たりがあるのだ。

『SLAP FIGHT』

現在はプレイヤーにも開発者にも、シューティングゲームというジャンルは協力プレイ向きではない、として諦められているフシがある。

しかし、筆者は過去によく二人用で遊んだ、とあるシューティングのことを思い出すとき、2P協力シューティングの可能性について思いを巡らさずにいられない。

その作品の名は『スラップファイト』。東亜プラン初期の作品であるこの縦シューは、本来一人用のゲームである。しかし、条件を満たすことによって出現するヘルパー（味方機）を2P側コンパネで操作することが可能で、通常の2P同時プレイシューティングと同じような遊び方ができたのだ。

ヘルパーはメインの自機に比べると動きも遅く、ショットも単発で一見しょぼいのだが、堅い敵機（敵はすべて地上物！）に重なって撃ち込むとすさまじい連射&破壊力を発揮する。この超接近戦向けの異様なショット性能に、敵から一切狙われないという特性が加わり、ボス戦で大胆な重なり撃ちをして瞬殺したり、撃ち込み点の高いボーナスキャラをヘルパーに撃たせるといった攻略が成立した。

また、敵はヘルパーを狙わないことから、前述した「敵弾の散乱」という問題が全く起きず、プレーヤー機は通常と同様に敵弾を誘導・回避が可能。さらに、機動力に劣るヘルパーに流れ弾が行かないように敵弾を誘導する上級者のプレイは、ヘルパー使用時ならではの渋い魅力を放っていた。

『スラップファイト』の2Pプレイは隠しフィーチャー的なものだったが、その内容は、何も考えずただ2P同時プレイ可能にしてあるだけのタイトルとは、比較にならないほど良く出来ていたと思う。

シューティングにおける派手な弾幕や奇妙な稼ぎも、もうそろそろ進化の袋小路に入りつつあるのではないだろうか。世のシューティング開発者様、この辺で一発「2P同時可能」じゃなくて「2P協力が面白い」シューティングを出してみませんか？

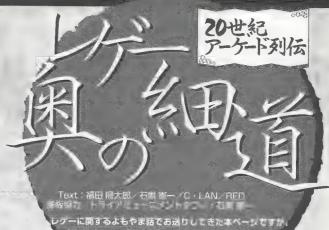
ライフフォース

この手の戦略的地形シューティングには珍しく、二人同時プレイがちゃんと面白い。敵は主に赤プレーヤーを狙うので、うまい人が赤をやって弾幕を誘導、管理するのがセオリーだ。シャッター地帯の2機同時ノーミス脱出は感動的！

SDI

攻撃に特化したゲーム性のため、同時プレイだと単純にクリアが簡単になるゲームの代表格。撃ち漏らしたミサイルを相方にフォローしてもらえば、簡単にパーフェクトを取れるぞ。9面のカコミ編隊とかはちょっとイヤらしいかも。

お題 バッキー オヘア

ライチアスインディグネーション号（長いよ！）の偉大なる船長バッキー オヘアが仲間と共に大活躍し、非道の限りを尽くす悪のトード軍団から宇宙の平和を取り戻すSFアクション超大作！ 一つ問題なのは、船長が緑色した変わったウサギ型生物だったということだ！

Text：福田柵太郎／石黒憲一／C・LAN／RED

レゲーに関するよもやま話でお送りしてきた本ページですが、またもリニューアルを敢行。そんなわけで「幻ゲーム」は今回で最終回。次回からは、これまで基板や情報提供で多大なご協力をいただいた石黒氏のコラムが連載開始予定です。

Tips☆これだけ知っとけ バッキー船長

☆バッキー＝イヤー
どんな小さな音も漏らさず聞き取る耳。局地的にブームのウサ耳はバッキー船長が原点との説もある。

囚われたウサギたちのSOSもバッチリキャッチ！

☆バッキー＝アイ
船長といえばこのバカデカいギョロ目。バックスバニーやミッフィーちゃんとは兎として の種が違うようだ……。てゆうか、全キャラ目が非常にデカいですな。

☆バッキー＝ガン
この銃で敵を倒すのが基本。攻撃とジャンプボタン同時押しで特殊攻撃が使えるぞ。

☆バッキー＝グローブ
ただ、手を守るためのグローブではなく、腕力もアップするミラクルなグローブなのだ。近寄る敵を、ちぎっては投げ、ちぎっては投げと非常に強力な武器にもなるのだ。

☆バッキー＝マント
ジャンプの軌道を変更できるマント。ジャンプの頂点から急降下蹴りを放つ流星キックができるぞ。

☆バッキー＝シューズ
海外のキャラクターを臭わせるビッグシューズ。自分のフンを踏む確率が高い?

流星キック中のウサギ船長。意外と武闘派な一面も。

※各部の名称・技名は福田柵太郎が勝手に名付けたものでオフィシャル設定とは全く関係ありません。

青ウサギVS.緑ウサギ

ある日、編集部で作業をしていた私の肩に編集のおじゃが青ウサギのヌイグルミを乗せて言った。

おじゃ：「おい、ファッ○ン野郎！ 毎度毎度締め切りを守らないテメェには、『バーチャファイター4』の連敗アイテム、青ウサギがお似合いだ！」。

柵太郎：（やべぇ、マジで怒ってるぅ！ そのとき！ またもや私の退化した前頭葉に、この場を切り抜ける素ン晴らしいアイディアが！）ふ～む、色付きのウサギはヌイグルミ化されるまでに大人気なのか。それなら……「今度大ブレイクするウサギを一匹知ってますよ。そう、緑色した変なウサギこと宇宙兎バッキー オヘア船長が今求められているってことですね！」。

というわけで左図を参考に船長がいかにキュートかを解説すると、まずは巨大でギラついた獣の瞳、やけにリアルな体毛、突き抜けた歯、4～5等身（くらい）……と、見れば見るほど……こいつ、ぜったい青ウサギと同列じゃないよな～。この、キュートからあえて突き放し、ブキミカワイイ路線を的確に突いているキャラの立て方はあれだ、エコール社のノリ。バッキーとムサピィ親族説を唱えてみる。

柵太郎：「そんな感じでどうでしょう?」

おじゃ：「誤魔化してんぢゃねえよ（殴）バキィッー!!」

柵太郎：「オッヘァッ！」

ウサギ船長には仲間がいるぞ。超能力ネコに4本の腕が生えたアヒル、目玉ロボ、ガキ、デカブツ、以上。でも、意外とカワイイよ。

O'HAREという名前からして、バッキー・オヘア船長はアイルランド系? でも、バッキーさんはウサギだから、人じゃない説。

ドライブゲーム

ドライブゲームもガンゲームと同じく歴史の長いジャンルである。初めてビデオ化されたのは、1974年。タイトー『スピードレース』、アタリ『グランドトラック10』などの4作品。参考までに、1973年にタイトー『アストロレース』、アタリ『スペースレース』という作品が登場しているが、レースというよりも流れてくる物体を避ける内容で、敵車が存在した上で、速さを競うレースとは趣が異なるのでここでは外してある。

1986年セガの『アウトラン』以降、セガとナムコを中心に一大ジャンルとして開花するドライブだが、近年は実在のレースをモチーフにしたリアル指向の作品以外にも、『スリルドライブ』『クレイジータクシー』といった、バラエティ豊かな作品も増えている。

ゲー事典 『バッキーオヘア』は今となってはゲームセンターでなかなか発見することができないでしょう（ゲーセンマップで数百軒回ったが見たことない）。それでもやりたい、というウサギマニアは中古基板屋を丹念に探すか、ファミコン版で妥協することをオススメします。また、『バッキーオヘア』がリクエストリストに載っている店があったらだれか教えてください。

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈発掘

ドラキュラハンター

©TEKUNON KOGYO

お姫様を守りながら、ドラキュラを全滅させる面クリア型のアクションシューティング。全56面。

これは1979年某誌に掲載された「ドラキュラハンター」の見開き広告。約半年間に渡って掲載されており、テクノン工業が「ドラキュラハンター」に、どれだけ力を入れていたかが分かる。しかし当時無名に近かったメーカーだけに、思いのほか出荷数は少なかった。ゲームの出来はいいだけに、これは非常に残念でならない。

悲運の名作？

今回紹介する『ドラキュラハンター』は80年にテクノン工業が制作した固定画面のシューティングゲームだ。同社は本作のほかに『トロピカルダイブ』など全5作品を制作しており、本作は本格的に業界参入を果たした作品になる。

業界誌への半年間の大々的な宣伝活動や、3千万円を費したといわれる、当時の国産作品では珍しいカスタムーCを基板に搭載し、ポスト『インベーダー』になるべく制作された。それだけ力を入れた本作が幻ゲームとなたのは、メインの流通がテーカンだったためと思われる。当時はセガ、ナムコ、タイトーの販売網が広く、それ以外のルートは出回りが悪かったのだ。

また、ほぼ同時期に世界的ヒット作『パックマン』が登場したのも要因の一つ。『ギャラクシアン』でシェアを広げたナムコの力に破れたといえる。現在では、パックマンですらオリジナル基板の入手が難しく、ましてや数タイトルしか発表していない諸メーカーの作品の入手はより困難だ。

さらに本作を入手困難なものとしたのが漫画『ゲームセンターあらし』だ。作中に『ドラキュラハンター』が登場し、知名度が上がった。基板自体が少数の上、需要過多になってしまった本作は、現在では幻のゲームとなってしまった。

『ゲームセンターあらし』（すがやみつる著・当時は小学館刊）の3～4巻には、「ドラキュラハンター」が登場。本作の知名度が高まったのは、この作品による影響といっても過言ではない。

©すがやみつる／小学館（てんとう虫コミックス）

お姫さまを守りながらドラキュラを全滅せよ

4方向レバーで牧師を操作し、ドラキュラを全滅させるのがゲームの目的。牧師の攻撃は十字架で、右回りに回転して戻るブーメランのような軌道を描く（広告によると「ブーメラン殺法」だそうだ）。十字架は移動しながら4方向に撃つことができる。敵キャラはドラキュラのほかに、「ミステリーボーナス」が入るコウモリがいる。インベーダーのUFOに相当する敵キャラだと思っていいのだが、コイツが非常に手ごわい。牧師と座標が合うと高速で突っ込んで来るため、素早く撃たないとすぐに体当たりされてしまう。

ドラキュラを全滅させれば次の面に進めるが、もう一つ面クリアの条件がある。ドラキュラの館は一定間隔で扉が開くので、このときに十字架を撃ちこめば一発クリアだ。ただし、扉が開くのは一瞬で、1回おきにコウモリが登場するため、タイミングが重要。

全56面構成で、7面おきにコウモリのみのステージがある。残機制だが、画面下のお姫様に敵が触れると即ゲームオーバー。お姫様を守る十字架の壁は、コウモリの突進で削られていく。独特のアイデアが多く、ゲームとしての完成度も高く感じた。見ているだけでも十分面白い。名前だけが一人歩きした感のある本作だが、それはしっかりしたゲーム内容が伴っていたからこそではないだろうか？

フィールド上の人にドラキュラが触れると色が変化し点が下がる。吸血中は無敵。

タイミングを見極めて館の扉に十字架を撃ち込めば一発クリア。ボーナス点も高くなる。

放置新聞

プレーヤーが一切の操作をせず1面クリア可能な（こともある）「放置ゲー」を研究しようという当コーナー。安易な見切り発車と、安定したネタ不足により、大方の予想通り順調に老衰が進んでいます。

しか～し、なんと情報提供の呼び掛けに、読者さまからの反応が！　その貴重な情報は、「スカタン1号」さんからの、『ぶたさん（87年・ジャレコ／NMK）』は放置成功の可能性が高いのではないか？というもの。これは確かにイケそうです。試さずに原稿書いていいんじゃないかというほど、イケそうです。

『ぶたさん』はその名の通り、ブタが固定画面のフィールド上で爆弾を投げ合う、敵全滅型アクションゲーム。敵の同士討ちや、フィールドに落ちている爆弾の誘爆により、敵ブタが勝手に焼きブタになることも多いため、俄然期待が高まります。

さっそく基板を手配し、放置プレースタート！　敵ブタの動きは多分にランダム要素がありハラハラしましたが、すぐに放置成功です。興味深いのは、放置でも自ぶたが敵ぶたの攻撃に反応し、自動的に「伏せ」動作をして、ある程度は爆弾をかわしたことです。放置にもかかわらず自キャラが勝手にアクションを起こすゲームは、非常に珍しいといえるでしょう。

似たような例に、『フィグゼイト（92年／東亜プラン）』で、敵弾とニアミスするとボムが自動発動するという現象がありましたが……。こちらは自動発動の確率がとても低いので……って言うか、このゲームは任意スクロールなので、放置でどうにかなるゲームじゃないんですが。

今月の「放置ゲー」

『ぶたさん』

（1987年：ジャレコ／NMK）

本文中にもあるように、敵ぶたの動きはランダムなので、放置プレーは実にスリリングで見ごたえたっぷり。敵ぶたが投げた爆弾により誘爆が起こり、ほかの敵ぶたが巻き込まれるのをひたすら祈るのだ。今回は2プレー目にて放置成功となったが、「伏せ」の自動発動が無かったら、意外にキツかったかも。

自動「伏せ」の発動は、厳密にはどのような仕様なのかナゾ。爆弾の直撃を高確率で回避する。

ゲー事典　現在「ゲームセンターあらし」は太田出版より復刻版が発行されている。アーケードゲーマーは、ぜひ一読しよう。また「ゲームセンターあらし対マイコン電児ラン＋こんにちはマイコン完全版」というマンガセットも英知出版より発行されている。さらに6月創刊予定の「トラウママンガマガジン」という雑誌で「ゲームセンターあらしA」が連載される予定だ。

若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は覇王だが、どうやら自作の模様。

新・STEP UP☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十二話：青年隊、ついに大会デビュー

こんにちは、健太です。僕らのチーム『しゃがむ青年隊。』は今、5on5大会の予選会場にいます。大会の名は『TB杯』。オフィシャルの大会ではないけど、本戦には全国から腕自慢の猛者どもが集まってくるんです。目指せ、優勝！

予選スタート

「じゃ、先鋒はヤンヤン固定ってことで。その後は相手のキャラとかを見て考えればいいよな」
　そうなんです。大会なんです。こないだの全国大会（個人戦）とは違って、今回はチームバトル。仲間と一緒に闘うってのがなんか楽しい。
「ツムジさん、1回戦の相手は『少林拳友の会』ってチームっすよ。えーと、キャラは……レイフェイ、レイフェイ、レイフェイ……！　てか全部じゃん！」
「ウハハ、ずいぶん偏ったチームだな。お前ら、対策は大丈夫だろうな」
「楽勝ッス。敗式ぴー、ぴーぷらけーをガードしてバックダッシュで終わりッスよ」
　崩捶掌壁ね。ガードしてもレイフェイ有利のヤツ。それは僕もバッチリ対策してる。たまに2発目を避けて反撃できれば、さらにイケてるって感じだよな。
「ほかは？」
「ええ〜と……チュイエ（※1）と胡蝶壁（※2）には、投げで反撃……とかスかね？」
「……テツよ、どうも不安だ。明らかに何か足りなくねえか？」
「ううむ、確かにそれだけでは不十分だ。だが、今さら付け焼き刃の対策を教えたところで、どうにもなるまい。ここはハニワの爆発力と、ラウのキャラ性能に期待しよう」
　ありゃ？　崩捶障壁対策だけじゃダメなのかな。アルカディアにいるレイフェイなら、たいていそれだけ対策してればオッケーだけど……。
「それでは次の試合。小林拳友の会チームとしゃがむ青年隊チーム、代表者はジャンケンお願いします」
　こうして、不安を抱えながらも僕たちの予選はスタートしたのでした。

奢れる者も……

「やったぁ、勝っちゃいました」
　チームの代表としてジャンケンしたヤンヤンちゃん、みごとに勝利。僕らは2P側でのプレイを選択した。
「テツさん、何かアドバイスをいただけませんか？」
「ヤンヤンさんは、大会は初めてだよね。まずは気楽に技を出すことが一番だよ」
「そうそう、後ろには自分たちが控えてるんスから」
　ぬぬう、ハニワめ。ドサクサにポイント稼ぎおって。僕も何か……。
「手のひらに『の』の字を書いて3回飲み込むと、心身ともにリラックスできるというウワサですよ」
「オイオイ、それを言うなら『人』の字だろうが」
　しまった。
「あはは、ケンタさん面白〜い」
ファイト、ワン、レディ……
　どうやら、僕の捨て身のギャグ（？）が幸を奏したらしく、ヤンヤンちゃんはラウンド開始から思い切り良く技を繰り出す。中間距離からのフルスピンヒールキックや、スピンエッジキックが面白いようにヒットし、あっという間に一人抜き。
ケィ、オゥ
「ほほう、やるじゃねえか」
「ヤンヤンちゃん、イケてるッス！」
　結局、ヤンヤンちゃんは二人抜き。大健闘の初戦といえよう。もちろん対策も何もできていなかったけど、それが相手の裏をかいたのかもしれない。さて、次は僕の番かな。
「よし、じゃあ次は僕が行きます」
「おう、気合い入れてけよ！」
ファイト、ワン、レディ……
　相手のレイフェイは九段。ヤンヤンちゃんとの試合を見て、近距離戦をガンガン挑んでくるタイプだって事は分かってる。
ハ！ガイーン！ハ、セイイ！
　いきなり弓歩双風拳からのコンボをくらう僕。しまった、レイフェイはかわし技が豊富なんだった！
ハイ、ハイ……
　おっと、レイフェイが背を向けたな。これは確か背後投げが……。
ドウッ!! ハ、セイイ！
「バカ！　そりゃ反撃できねえよ！」
　そうだった。投げが入るのは、窩肚拳（※3）からの連係だけだっけ。
くるり……そうりゃ！
　ぐわっ！　避けたところに構え解除からの投げが！　しかも、一番くらっちゃいけない排山倒海！
ケィ、オゥ
「……やっぱりこうなったか」
「す、すんましぇん」
「ケンタさん、クヨクヨしないで。まだ次がありますよ」
　あうう……。あろうことかヤンヤンちゃんに慰められるとは。涙で曇って前が見えないや。
ケィ、オゥ
「す、すまんッス」
「早ッ！　ハニワ〜!!　お前もか！」
「なんかあの、背え向ける構え（※4）、ハメなんすけど」
「アホウ！　ラウだったら虎龍転身脚で終わりだろうが！　さばかれねえ技ぐらい覚えとけよ！」
　そんなこんなで、結局大活躍はテツさん。大将の帝王レイフェイまで二人抜きし、初戦突破とあいなった。

ツムジ丸のVF講座

　レイフェイは、対応ができているか否かで勝率が大きく変わる相手だ。分かりやすいところでは中間距離の箭疾歩、近距離での崩捶障壁あたりになる。前者は、タメを見たらきっちり避けや当て身で対応すること。避けた後に距離が遠くなることも多いから、反撃にはリーチの長い技を使った方がいいかもな。後者は、ガードしても不利だから、バックダッシュで様子を見るのが一般的だろう。
　んで、もうひとつポイントになるのが跨虎式への対応だ。この構えに移行する技を覚え、すぐにさばかれない技を出せればかなり勝率が上がるぜ。例えばジャッキーやサラならサマー、アキラなら鉄山靠とかな。

これが跨虎式。次の技を避けるのも一つの手だが、それを読んで攻撃してくるヤツもいる。的確な割り込みがベストだ。

3Dミニ講座
※1：双飛脚のこと。発生が早く、コンボが狙える。※2：さばき能力を持った打撃技。ヒット時は相手を崩れさせ、追加ダメージを与えられる。※3　軸をずらしつつ中段攻撃を繰り出す技。その後の連係（背折靠）までつなげた場合、ガードされると背後投げ確定。※4．レイフェイには背を向ける構えが2つある。ハニワは跨虎式と涅槃式の区別がついていないようだ。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
20歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台はアラジン。

伯符再び……！

　今回の予選に参加しているチームは、全部で16。都合4回勝てば、決勝大会へのシード権が得られるというわけだ。僕たちは2回戦、3回戦をなんとか勝ち抜き、ついに決勝戦へと駒を進めた……。

「ツムジ丸さん、僕、ちょっと団体戦を甘く見てました」
「どした？　急にしおらしくなって」
「正直、ツムジ丸さんやテツさんがいるから、僕らはアッサリ負けてもいいや、くらいに考えてたんですよ。でも、実際は2回戦や3回戦みたいに、副将のテツさんでも勝ち切れず、大将戦までもつれちゃうケースが多いんですよね」
「まあな。5on5は特に長丁場だから、二人三人抜いてるうちに、こっちの手の内を読まれちまう。そうなると、テツくらいのヤツでもそうそう5人抜けるもんじゃねえ」
　そう、いわば総力戦なんだ。
「決勝のチームにも苦労させられそうだぜ。キャラはアキラ、ウルフ、ジャッキー、ジェフリー。このへんはまあお前らも対戦慣れしてるだろうが、おそらく大将で出てくるベネッサ、これが問題だ。ベネッサにもいろんなタイプがいるからなあ」
「要するに自分たちの役目は、できるだけ大将ベネッサの情報を引き出すことッスよね」
「そうなるな。よろしく頼むぜ」
　なんかドキドキしてきた。僕とヤンヤンちゃんとハニワで相手の副将まで勝ち抜けってことだもんな
「いよう、ずいぶん苦労してるみたいじゃねえか」
　そこに突然現れたのは、何と関東臥龍館のボス、『伯符』。
「臥龍館を逃げ出してどこで何してるのかと思えば、弱小ゲーセンの仲良しチームで予選通過も四苦八苦ってか？　今さら臥龍館に戻ろうなんて思っても、遅いぜえ～」
「ふん、誰があんなチームに戻るもんかッス！」
　うわ～、いきなり険悪なムード。
「よせ、ハニワ。……伯符、俺たちはもう臥龍館とは無関係だ。お前がカラんでくる理由もあるまい」
「ふふん、それもそうだな。まあ、せいぜい頑張ってくれよ。臥龍館はすでに別店舗で予選通過済だ。お前らが本戦まで出て来れたら、直接つぶしてやるからさ」
　伯符はそう言うと、ギャラリーの中に消えて行った。
「ケンタさん、あれ誰なんですか？　感じ悪～い」
「うん……テツさんとハニワの元チームメイトでね。いろいろあったみたいなんだ」
「ふう～ん」
　口をつぐんだまま、静かに闘志を燃やすテツさんとハニワ。そうなんだ。僕らはこんなところで負けるわけにはいかないんだ。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。不利なとき、何があっても打撃技を出して暴れるヤツっているよな。それが分かるまでは上級者でもけっこう苦戦するもんさ。で、そんな試合展開で負けたときに言いがちなのがこれだ。

コイツ、投げれねえ～！
（ネガティブ指数42.7%）

重量級とか、投げを主体とするキャラって、やっぱりそれを狙いにいくもんだ。でも、それが決まらないから勝てないってのは、はっきり言ってワガママじゃねえか？　投げを警戒するからこそ、相手は暴れが多くなるわけだしな。そこをきっちり打撃で黙らせたり、かわして反撃したりしてこそ、真のエキスパートってやつだろ？

決戦、開幕

「それでは決勝戦。『しゃがむ青年隊』、『隅田川総合格闘会』、両チームの先鋒は筐体までどうぞ」
　先鋒のヤンヤンちゃんの相手は、覇王のウルフ。ヤンヤンちゃん、段位を見てビビってるみたいだなあ。
「ヤンヤンさん、リラックス！」
「は、はいぃ……」
　うわぁ、ダメだ。テツさんの声も届いていない。

ケィ、オゥ

　試合はあっという間だった。ほとんど何もできないまま、最速ジャイスをくらいまくって3タテ。
「ご、ごめんなさい」
「まあいいって。気にすんな。テツ、次鋒はどうするよ？」
「そうだな……」
「自分が行くッス!!」
　自ら名乗り出たハニワは、気合いも十分といった感じ。覇王ウルフの投げを一度もくらわずに屠ると、そのまま下段ジャッキー、名人ジェフリーと連続撃破。
「ウハハ、ハニワちゃん、ノってんじゃねえの!!」
「当然ッス!!」
　しかし、快進撃もここまで。相手チーム副将の帝王アキラは、徹底的にハニワのクセを突く戦術に出た。

オイエ～……フッ！ ドカッ!!

　そう、ハニワはこちらが有利なとき、相手の避けを読んで回転系の技を置くことが多いのだ。副将アキラは不利な状況で徹底してしゃがみダッシュ＆ガード。虎龍転身脚と燕旋蹴に馬歩衝拳で反撃するのが狙いだ。
「ハニワ、回転系読まれてんぞ！」
　ツムジ丸さんが懸命のアドバイスを送るが、時すでに遅し。反撃の糸口をつかめないまま、ハニワはアキラの前に散っていった。
「なあに、三人抜けば大活躍さ。次、ケンタ、行ってこい！」
「はい！」
　ようし、僕の出番だ。
「ケンタくん、ちょっと待って。あのアキラ、受け身には必ず跳山崩捶を重ねてくるから、そこを突くんだ」
　確かに、ハニワに何回ガードされても、毎回跳山崩捶を重ねていたような……。さすがテツさん、慧眼だ。

ファイト、ワン、レディ……

　果たして、テツさんの読みは的中。受け身の後、僕はひたすら背中側に避ける。そこからの決め打ち反撃でかなりの体力を奪うことに成功。

ケィ、オゥ

「よしゃ～！」
「よくやったぞ、ケンタくん！」
　よし、残すは大将ベネッサのみ！

次回予告

不利な状況からの攻めを得意とするベネッサ。ケンタは、この難敵にどう立ち向かうのか？　てか、お前は何もしなくてもいいんだけどな。

今月のケンタ
しゃがむ青年隊　健太　名人
3959勝　2604敗　勝率60%

ゲー事典　このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太'sバーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態 arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第31回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

家庭用ゲーマー未体験ゾーン、ROM交換を何とかすれ!!

今のアーケードゲーム基板は、家庭用ゲーム機並みの手軽さでソフト交換などをすることができるようになっているけれど、ちょっと昔のゲーム基板に手を出すと、いきなり高度なスキル「ROM交換」を要求されることになる。「ROM交換」とは、ICソケットにはまったROMを抜いたり挿したりすること。ROMなどIC類の足は非常に華奢なので、すぐ折れちゃうのだ。

アーケーダーの鬼門、ROM交換を極めよう

概略を知る!

ゲーム基板の中には、ソフト交換によって別のゲームを動かすことができるシステム基板というものがある。また、システム基板のソフト交換方法にはいくつかの種類がある。「ROM交換式」、「サブボード交換式」、「光ディスク式」の三つが主立ったところだ。後の二つはほとんど家庭用ゲーム機感覚でソフト交換ができるのでいいのだが、それらが普及する前に主流だった「ROM交換式」はゲーマー泣かせだ。10〜20はあるROMを一つ一つ交換しなくてはならないからだ。

現在、「ROM交換式」のシステム基板のROMのみが流通することは少ないのだが、名作を多数抱えるナムコのSYSTEM1では流通するROMの種類が多いため、ROM交換は必須となるだろう。

最近「ROM交換式」のシステム基板は無いのだが、NAOMIのブートROMを交換(前回記事参照)する際は、ここでいう「ROM交換式」同様のスキルが必要になる。とはいっても、このROMは上位互換性があるため、交換は一度で済むのだが。

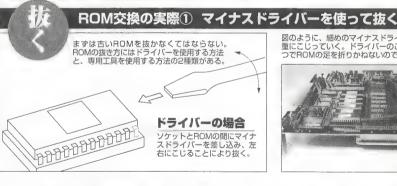
システム基板の例

ROM交換式		サブボード交換式		光ディスク式	
ナムコ	SYSTEM86、1、2	SNK	MVS	カプコン	CP-SYSTEM Ⅲ
任天堂	VS-SYSTEM	カプコン	CP-SYSTEM Ⅱ	コナミ	SYSTEM573
アイレム	M-72	タイトー	F2、F3-SYSTEM	セガ	NAOMI(GD-ROM)
セガ	SYSTEM16A	セガ	ST-V、NAOMI		
その他	**カード式**: タイトー G-NET／**フロッピー式**: セガ SYSTEM24				

抜く ROM交換の実際① マイナスドライバーを使って抜く

まずは古いROMを抜かなくてはならない。ROMの抜き方にはドライバーを使用する方法と、専用工具を使用する方法の2種類がある。

ドライバーの場合

ソケットとROMの間にマイナスドライバーを差し込み、左右にこじることにより抜く。

図のように、細めのマイナスドライバーで慎重にこじっていく。ドライバーのこじり方一つでROMの足を折りかねないので注意。

! 注意点

1 マイナスドライバーを差し込んだ反対側の足を曲げてしまうことがよくある。曲がった足を戻し、次回抜く時にまた曲げて、ということを2〜3回繰り返すと、足が折れてしまうので注意!

基板の逆挿しと共に、非常にありがちな失敗。折ってしまったものを修復することはほぼ不可能なので、かなり本気で要注意。左右から交互に抜くようにするといい。

2 込み入った場所のROMは、ドライバーの先が入らないので注意!

写真はナムコのSYSTEM2の例。隣接したところにほかのICがあったり、大きな部品があるような場所のROMは、マイナスドライバーでは抜きにくい(写真中央SNDO)。

3 数が多いと、作業はこなせても、時間や手間がかかるので、交換が面倒。ROMの数だけ基板を買ってしまうことにもなりかねないので注意!?

4 ソケット下の基板に傷を付ける可能性があるので注意!

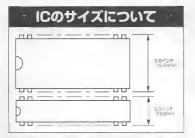
写真はNAOMIのブートROM。基板に傷を付けてしまう可能性があるために、マイナスドライバー使用が禁止されている。ROM交換をしたがために故障したのでは泣くに泣けない。

ゲー事典 お便り募集中 …当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail: arcader@arcadiamagazine.com

専用工具

専用工具(IC引抜治具)は現在何種類か発売されているが、その中で最も入手しやすいサンハヤト社の製品を取り上げよう。

ROMには幅が広いものと狭いものがあり、7.62mm(0.3インチ)幅と15.24mm(0.6インチ)幅という規格がそれに当たる。ほとんどの場合、専用工具は0.6インチ幅のものが一つあれば事足りるだろう。

ICのサイズについて

IC引抜治具 サンハヤト社GXシリーズ

型式	対応幅	対応ピン数	価格
GX-3	7.62mm幅用(3/10インチ)	14・16・18・(20)	¥1,800
GX-4	10.16mm幅用(4/10インチ)	22・28	¥1,800
GX-6	15.24mm幅用(6/10インチ)	24・28・(40)	¥1,800
GX-7	取替ガイド付(15.24mm~19.05mm幅)	24~64	¥2,500

http://www.sunhayato.co.jp/catalog/tool/tooldata1.html

抜く ROM交換の実際② 専用工具を使用して抜く

※引抜治具は電子パーツ店で購入できる。

7.62mm幅(3/10インチ)用
[対応ピン数: 14・16・18・(20)]

15.24mm幅(6/10インチ)用
[対応ピン数: 24・28・(40)]

ツメでROMの底をつかみ、上に引き抜く。
他社のものもほとんど同様の構造である。

ガイド部分
ソケットのフチに押し当てて支えにする。
うまく乗るようにガイド部分を調整する。

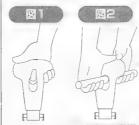
使い方

図1 図2

取説には図1のように使えとあるのだが、全然無理。そこで図2のように適当な棒を突っ込んで使用することになるわけだが、今回は補助ハンドルを製作してみたので参考にしてほしい。

! 注意点

1 EP-ROM(消去用の窓付きのROM)など、上下でサンドイッチ構造になっている物の場合、上部分のみをつかんで引き抜くと、ROMの上下がはがれることがある点に注意。下部分にまでツメを回そう。

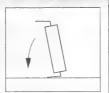
2 ソケットによっては、ガイド部分がソケットのフチの上にうまく乗らない場合があるので注意。そのようなときは、ペンチなどでガイド部分を曲げて調整し、フチの部分に乗るようにするといい。

ソケットのフチに乗らないなら、ペンチなどでガイドを曲げてしまおう。指で触っている場所がガイドだ。

3 28~40ピンのROMは問題無いが、24ピンのROMは長さが短いため、ツメがぐらついて抜きにくいので注意。そのような場合、ぐらつかないように、先にツメを手で締め付けてから抜くようにするといい。

挿す ROMの挿し込みについて

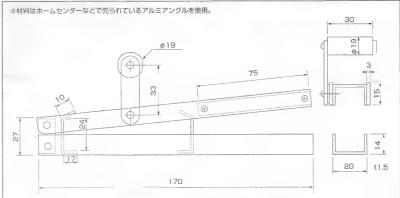
ROMの挿し込みは、抜き取りと比較するとラクである。しかし、挿し方が悪いと、せっかくのROMを壊してしまう場合もあるので、注意して挿す必要がある。

! 注意点

1 新しいROMの足はハの字に広がっているので、ソケットの幅に合うように少し狭める。図のように、平たい所に置いて、均一に圧力を掛けるといい。

2 ROMは静電気に弱い。ROMの中には静電気防止用に保護ダイオードが入っており、そうそう壊れるわけではないが、セーターなどは着用せず、ROMに手を触れるときには一応アルミサッシなどに触れて静電気を逃しておくといい。

3 ROMは正しい方向にきちんと挿す。逆方向だったり、ズレたりした状態で電源を入れてしまうと、ROMが壊れてしまう可能性が高い。また、きちんと挿したつもりでも、足が一本折れていて、うまく動作しない場合もあるのでよく確認しよう。

GXシリーズ用IC引抜治具補助ハンドルの製作

※材料はホームセンターなどで売られているアルミアングルを使用。

アルミアングルを加工して作るハンドル。単体では使いにくいGXシリーズが、使いやすくなるぞ。

使い方

抜きたいIC(ROM)にセット。

24ピンのROMを抜く場合は、ツメを手で締め付ける。

そのままレバーを握り、パチンと抜く。何とも簡単!!

ゲー事典 ROM抜きに使う専用工具は、サンハヤト社だと「IC引抜治具」と呼んでいるが、会社によって呼び方はいろいろ。「取出ツール」だったり、「ICワンタッチ着脱ツール」だったり。なお、ROMは抜くことが難しいのでROM抜きのみを紹介したが、ROM挿しに使う専用工具もある。「インサータ」、「IC装着ツール」などというものだ。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1986年／昭和61年

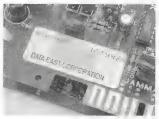
データイースト

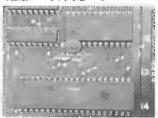
ダーウィン4078

開発元	データイースト株式会社	ジャンル	縦スクロールシューティング
発売元	データイースト株式会社	操作系	8方向レバー+2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	6809E+6809
サウンド構成	YM2203+YM3526
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 ±5V/+12V電源

DECOらしさが炸裂した生物シューティング

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

デコの基板に貼られるオリジナル証。熱い魂の証だ。……今やいずこ……。

DECOカスタムの画像処理チップ。DECOの刻印もまぶしい黄金色。

本作の珍妙なサウンドを奏でる二つの音源チップ、YM2203とYM3526だ。

Details

用語解説

二つの6809:本作に使われているCPUは、プログラムを走らせたり、画面を制御するメイン(6809E)とサウンド用(6809)の2つが載っている。型番こそ似ているが、微妙に違っている別物だ。一度、試しに入れ替えてみたことがあるのだが、残念ながら立ち上がらなかった。

BGMの怪:メインBGMのサブパートは、1ループごとにオクターブが上がっていく作りになっている。そのうちICの発生音域を超えて途切れ途切れになるのだが、何とその後は一回りして、発生音域の下から上がってくる。その模様を録音したくて避けまくりプレイに徹したツワモノもいたようだったが……。

2層基板:最近の基板は電源ラインなどがボードの中で層を成している。ゆえに修理などでICを抜くときに電源ラインの半田がどうにも取れないことがあるのだ。

HARDWARECHECK

A4サイズの2枚基板です。実装タイプのICなど一つも無く、いかにも80年代のゲーム基板といった感じです。プリントパターンも容易に目で追えますし、表裏2層しか走っていないのでIC交換も比較的容易です。上基板にはヒューズROMくらいしか無く、RAM、ROMも共に今となっては低容量です。主にビデオボードとなる下基板には、「DECO(DATA EAST CORPORATIONの略)」と書かれた画像処理用と思われるカスタムチップがあります。

プログラムROM。ラベルから、「DARWIN 4078」と読み取れる。

当時からDECOらしさが炸裂していたゲーム画面。

君は知っているか

「ゼビウス」と同じ2ボタンの、縦スクロールシューティングです。自機は、特定の敵を撃つと拾える「EVOL」によりパワーアップします。

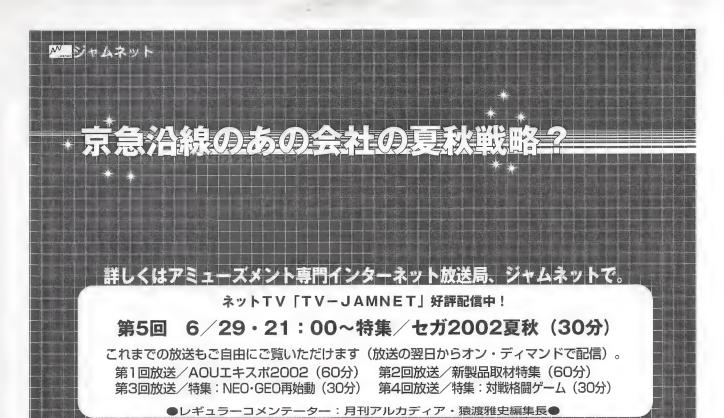
これがこのゲームの大きなコンセプトの「新化」であります。新化と同時に攻撃力は増すのですが、当り判定も大きくなるといった仕組みです。それぞれの形態にキャラ名が付いており、最初はBEAST(第2段階)からゲームはスタートします。新化後敵弾を一発くらうと一番小さなPISTER(第1段階)に戻り、その状態で敵または敵弾に当たると1ミスとなります。

いってみれば単なるパワーアップなのですが、育ってゆく感が強く、自機に何となく愛着が湧いてくるのです。

隠し要素として、特定の状態のときに被弾すると、自機か敵弾に対して無敵のキャラに「突然変異」するというものがあります。無敵はいいのですが、ヘンなキャラで自弾もヘンな飛び方をして、割と扱いづらかったりします。

全体的な世界観が同社の「サピカ」を引きずっており、DECOマニアの心をくすぐる一作となっています。

データイーストの作品には、DECO魂とでもいうべき魂が宿っていたものだ。ブラウン管からは、確かにオーラのようなものが漂ってきていた。恣意的にやっている部分が多いのだろうけど、それより先に、「天然」という単語が思い浮かぶのがDECOゲーだった。アーケードゲーム業界の「一人VOW」みたいな。(編集)

全国ゲームセンターイベント準備会

GGR遂に始動!! GGXX The 1st.GIG ～三和電子杯開催決定！～

ギルティギアの全国団体であるGGR(旧GIG)がついに活動を開始。記念すべき第一回大会は三和電子協賛のGGXX大会。7月からGGR加盟店舗にて予選が開始。そして今回は初となる全国規模のレディース大会が開催される!! GGR初の大会だけに盛り上がること間違い無しだ！ GGRではまだ大会開催店舗を募集しているぞ。

The 1st.GIG ～三和電子杯～

【予選】 7月14日～9月中旬
【レディース予選】 8月上旬～9月中旬
【大会ルール】 ●シングルトーナメント方式(上位2名が決勝大会進出)
※加盟店舗によるランキングバトル上位者も決勝大会に出場可能
●二本先取 ●デフォルトキャラ使用 ●キャラ変更不可
●予選通過者はほかの予選参加不可
【参加方法】 大会参加に関する詳細は各店舗にお問い合わせください
【参加店舗一覧】

都道府県	開催日	店舗名	住所	電話番号	担当
新潟県	7月14日	ゲームセンターGLAD	新潟県長岡市城内町1-2-6・1F	0258-36-7737	種村
茨城県	7月21日	アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	029-221-1001	長谷川
愛知県	7月28日	AGスクエア豊橋店	愛知県豊橋市広小路1-18	0532-52-7904	平尾
新潟県	8月4日	芸夢S ZONE	新潟県新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117	村山

【問い合わせ先】 主催■GGR本部事務局
大会全般に関する問い合わせ 代表■程原宏明(ホドハラ) Tel■090-1109-1717
Mail■hodohara@cs.puon.net
副代表■長谷川智広 Tel■090-2458-3454
Mail■cha2 aiaiy@yahoo.co.jp
レディース大会お問い合わせ 事務局長■MAX(マックス) Tel■090-2611-4827
Mail■hq6m-tn@asahi-net.or.jp
取材・プレイヤーに関する問い合わせ 広報■HIV Kaqn(カキューン)
公式HP■http://gig.tripod.co.jp(仮) Mail■kaqn holic@hotmail.com

「なにわ屋」プロデュース、プロジェクトXX GGXXゲーム大会続報!!

前号でもお伝えしたGGXXの大会の詳細な時間が分かったので続報としてお届けするぞ。予選は今日からだ！

ーなにわ屋 GGXXゲーム大会ー

【開催日程】 6月29日～8月11日
【開催店舗】 16店舗(詳しくは表を参照)
【参加費用】 無料
【参加資格】 各予選店舗に備え付けの申込用紙に記入し店舗に提出。期限は各店舗にお問い合わせください。
【参加人数】 各店舗により異なりますので参加店舗にお問い合わせください。
【大会ルール】 ●60秒2本先取(予定) ●途中キャラ変更不可能 ●ステージランダム
●トーナメント方式 ●各店舗より上位2名が決勝大会進出(決勝進出者の他店舗での予選参加は不可)

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号	担当
6月29日	14:00	アムパークBIGJOY	大阪府大阪市中央区心斎橋筋1-3-20	06-6253-1557	岩城
6月30日	14:00	アミューズBonBon	大阪府寝屋川市萱里南之町20-23	072-834-7127	佐織
7月6日	16:00	アミューズGiGi	大阪府大阪市天王寺区上汐3-3-5	06-6775-6051	松本
7月6日	16:00	ゲームプラザ茨木VIP	大阪府茨木市双葉町3-2	0726-33-4818	竹本
7月7日	16:00	AXE(アックス)	大阪府大阪市中央区難波1-1-3	06-6211-4577	寶迫
7月13日	17:00	JOYBOX	大阪府大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081	菊地
7月13日	17:00	ゲームBIG	兵庫県神戸市須磨区平田町2-3-16	078-736-1841	浜沢
7月14日	17:00	アメッツオ	大阪府寝屋川市高宮栄町9-3	072-824-3705	井上
7月20日	15:00	アミューズGAMGAM	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-6	06-4397-1321	前川
7月21日	15:00	パスカ	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	池側
7月27日	13:00	リブロス高槻	大阪府高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	中所
7月27日	15:00	ゲームランドエース	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	0726-82-3675	中村
7月23日	15:00	アルゴ	大阪府戸市中央区下山手通り1-1-8	078-334-3031	林・杉崎
8月3日	19:00	コスミックプラザABC	大阪府寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	二反田
8月4日	16:00	シャトーEX	大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3	06-6882-4801	北条
8月11日	14:00	サイバーシティ2B1	大阪府大阪市北区梅田1-10 大阪駅前第2ビル B1 45	06-6341-2538	大久保

ポップン、DDR、IIDXと人気音楽ゲーム盛りだくさん！ 音ゲー総合イベント開催！

現在盛り上がっている音楽シュミレーションゲームの総合イベントが福岡は博多で行なわれるぞ。このイベントは去年のクリスマスにも開催し、100名近くも参加者を集めたという九州地方では最大級のイベント。今回は初心者・上級者共に、参加するみんなが楽しめるぞ！

SPY-SR3～Step Step Generation

【日時】 2002年7月28日(日曜日)
【開催場所】 チルコポルト博多ベイサイドプレイス店(福岡市博多区築港本町13-2ビッグエア1F)
【参加資格】 特に問いません
【募集人員】 上限なし
【大会内容】 ■DDRMAX2部門「DDRMAX2 運動会」
競技選択制という形式で、参加者が用意された10競技から任意の競技を選択。
■beatmaniaIIDX7thStyle部門「beatmaniaIIDX人生ゲーム」
3人1組のチームバトル。すごろくの出た目のマスに記載されている条件をIIDXを用いてゴールまで攻略していく。
■pop'n music8部門「なるほど THE ポップン」
バトルモードを使用しての勝ち抜き戦。時間を区切り、20分毎で時間を区切り、その丁度20分目の対戦で勝利したプレイヤーが次のステージへ。
【主催者】 Kyushu BEMANI score-attackers S.P.Y
【問い合わせ先】 E-mail■donburi@uranus.dti.ne.jp
SR3 website■http://www.seinan-gu.ac.jp/~s045066/sr3/index.htm

GCN NEWS NETWORK

バーチャロンの大会も夏まで。そうなるとGCNのイベントも落ち着いてしまうが、GCNはきっと何かをやってくれるに違いない。今から楽しみだ。

予選の次はエリア大会だ！ バーチャロンフォース2on2全国大会続報

予選大会も熱い戦いが繰り広げられ、さぁ次はエリア大会だ！ エリア大会を制して決勝へ進むのはどのペアだ!? さっそく下の表でエリア大会の店舗と決勝戦の日時をチェックだ！。

【エリア大会日程】

エリア名	実施店舗名	住　所	電話番号	実施日	開始時間
北海道エリア	クラブセガススキノ店	北海道札幌市中央区南5条西4-7	011-512-1868	7月14日	14:00
東北エリア	ハイテクセガ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	022-267-1834	7月21日	15:00
北関東エリア	アミューズメントエース津田沼店	千葉県船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	7月14日	16:00
東京エリア	新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748	7月14日	13:00
中部エリア	セガワールドエデン店	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791	7月14日	15.00
東海エリア	クラブセガ金山店	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	7月21日	15:00
関西エリア	ハイテクランドセガアビオン店	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F	06-6645-7692	7月21日	15:00
中四国エリア	セガワールド倉敷店	岡山県倉敷市西中新田八反割535-2	086-434-9300	7月21日	15:00
北九州エリア	天神GIGO店	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	092-724-5971	7月21日	15:00

・・上位2チームが全国決勝大会進出権を獲得！
上位3チームが全国決勝大会進出権を獲得！
優勝チームのみ全国決勝大会進出権を獲得・

全国決勝大会
【実施日】 2002年7月28日(日)
【会　場】 (株)セガ本社(東京都大田区羽田)
【大会内容】 各エリア大会を勝ち抜いた、16チームによって争われます。

そして、GCNから皆さんへプレゼントだ。7月28日にセガ本社にて行なわれる決勝大会に、抽選で200名様をご招待してしまうぞ。観戦希望の方は、往復はがきの往信の表に

〒275-0021
千葉県船橋市前原西2-15-1
「アミューズメントエース津田沼
バーチャロンフォース2on2全国決勝大会観戦希望係」

と記入し、往信の裏に住所・氏名・年令・性別を記入。また、返信の表には自分へ届くように郵便番号・住所・氏名を忘れずに記入しよう。返信の裏は、何も記入せずそのままポストに投函してください。7月15日の消印まで有効。当選者は当日必ずそのはがきを持参してください。お持ちで無い方は入場できません。

関西のNo,1タッグチームが決まる！ ガンダムDX「MS関西決戦」決勝！

厳しい予選をくぐり抜けて、とうとうやってきた！ 決勝戦の日程は下記の通り。決勝大会で関西No,1タッグチームに輝くのはいったいどのチームなのか!?

決勝大会
【日時】 7月7日
【開催場所】 シャトーEX 大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3
【連絡先】 06-6882-4801 担当:北條

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp ○店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。なお、携帯メールはご遠慮下さい。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム(北海道)
◇V04ランダムペア戦 5/4・34名
優勝:ZANKOU、R&L
2位 ニス、OKE-TANI
3位 3M、ARK・
※キャラ変自由
◇V04ランダムペア戦 5/11・28名
優勝:R&L、ネコミミ
2位 R·G、ZANKOU
3位 KGB、ウラワザサシーン25
※キャラ変自由
◇Cvs.S2リーグ戦 5/12・8名
優勝:オッティの代理
2位 みかん 3位 ため
※キャラ変自由
◇ガンダムDXランダムペア戦 5/12・12名
優勝:キース・アニアン、総帥
2位 佐々木、K·N 3位 キングオブピンタ、笹島
※キャラ変自由
◇KOF2001リーグ戦 5/18・9名
優勝:逆転ホームラン
2位 G 3位 T
※キャラ変自由
◇V04ランダムペア戦 5/18・22名
優勝:ELV、DIS
2位 ZANKOU、ZWEI 3位 KJK、F-SNOW-2
※キャラ変自由
◇ポップン7大会 5/19・19名
優勝:病み上がり
2位 YU 3位 藤森
◇GGXX固定キャラ大会 5/25・29名
優勝:イシヤマ(カイ)
2位 かすみLOVE 3位 のり
◇V04ランダムペア戦 5/25・26名
優勝:F-SNOW、ニシケイ
2位 R&L、OKE-TAKU 3位 KJK、K·N
※キャラ変自由
◇ガンダムDXランダムペア戦 5/26・16名
優勝:ガチャピンレッド、ウラワザサシーン25
2位 TEMGEM、JOKER 3位 赤シャケ、KJK

■セガエルゴ(北海道)
◇第2回V04定期大会 5/11・14名
優勝:DOA(フェイインBH+)、J(アファームド・タイプC)
2位 X-BOX、GATYAPIN 3位 ARA、SPRIGGAN

■セガワールド釧路町(北海道)
◇KOF2001チャンピオンカーニバル第1予選 6/1・16名
優勝:IKA(セス、紅丸、アンヘル、ラルフ)
2位 X-BOX、GATYAPIN 3位 ARA、SPRIGGAN

■フリーウェイ八戸店(青森)
◇第2回ストⅢ3rdトーナメントバトル・10名
優勝:J·K(まこと)
◇第2回KOF2001トーナメント・13名
優勝:ニワタ(麟、タクマ、セス、シャンフェイ)
◇第1回KOF98トーナメントバトル・16名
優勝:ニクタ(ジョー、社、リョウ)

■プレイランドF1(宮城)
◇GGXX 1st TOURNAMENT 6/9・39名
優勝:睡月(ポチョムキン)
2位 ティル 同率3位 ABOT、ユウスケ

関東

■アイアイ駅南店(茨城)
◇第13回VF4エリア対抗2on2 5/18・34名
優勝:ちろる(ひらがなであおき/ジャッキー、百鬼丸/カゲ)
◇第14回VF4エリア対抗2on2 6/1・30名
優勝:穴記念日(カテナチオ/ラウ、料理長/アオイ)
◇第1回GGXX大会 6/9・52名
優勝:サクラ(イノ)
2位 ちっくさ@旧名血っ隅 3位 しんちゃん

■アミュージアム前橋(群馬)
◇VF4大会 5/11
優勝:ダーティ(ジェフリー)
2位 ナツメ 3位 翁
◇KOF2001大会 5/18・32名
優勝:まちゅい(リン、セス、K'、舞)
2位 ちょい 3位 青眼
◇GGXX大会 5/25・24名
優勝:ein(ポチョムキン)
2位 AMILL 3位 RW

■ゲームセンターリンリン(埼玉)
◇第0回GGXX大会 5/25・14名
優勝:Aopi(アクセル)
2位 175 3位 AXⅡ
◇第18回VF4大会 5/25・11名
優勝:ありまる(カゲ)
2位 ザ・ニンジャ
同率3位 KOSMOS、Coke

■クラブセガ所沢(埼玉)
◇V04ランキングバトル 5/25・16名
優勝:レンドル帝国最後の臣民(T・A・N/747A、J/ライデンE1)
2位 テムザー 3位 中央線ダイバーズ

■ゲームフジ船橋(千葉)
◇GGXシングルランバト11 5/4・15名
優勝:ゆきのせ(ミリア)
2位 Ertai 3位 KON
◇GGXチームランバトlast battle 5/11・12名
優勝:冬馬(アクセル)、kapn(梅喧)
2位 北辰、うは
3位 5月10日はザトー様の命日、陽炎
◇GGXシングルランバトlast battle10 5/25・13名
優勝:無月(ミリア)
2位 kapn 3位 ゆきのせ
◇GGXXランバト01 5/25・35名
優勝:KYO(イノ)
2位 ゆきのせ 3位 万里

■アミューズメントエース津田沼(千葉)
◇第5回ACE杯 V04 2on2 5/26・28名
優勝:浪年生(KND/スペシネフ、ゆんぼ/テムジン)
2位 Br.ハート 3位 固定相方捨てましたが何か？

■GAME NEWTON(東京)
◇ストⅢ3rdランバト 5/4・36名
優勝:マッチ(豪鬼)
2位 ラオウ 3位 178
◇ストⅢ3rdランバト 5/11・24名
優勝:KO(ユン)
2位 ボス 3位 178
◇ストⅢ3rdランバト 5/18・32名
優勝:KO(ユン)
2位 マッチ 3位 178
◇ストⅢ3rdランバト 5/25・21名
優勝:あらくれ(豪鬼)
2位 YSB 3位 178

■大久保アルファステーション(東京)
◇第4回Cvs.S2大会 5/12・12名
優勝:ネモ(K・キャミィ、春麗、サガット)
2位 となびん 3位 NAO
◇第1回GGXX大会 5/26・36名
優勝:まんじ(闇慈)
2位 じゃんぷまんの弟子 3位 ナギマイ

■新宿第一店ゲームオスロー(東京)
◇第5回VF4大会 4/1・23名
優勝:HYS(シュン)
2位 狼介 3位 アンドレ

■GAME-FK2武蔵小山(東都)
◇第6回カレー杯 4/28・15名
優勝:中延ラウ(ラウ)
2位 逆中延 3位 バーチャで叱らないで……
◇第7回カレー杯 5/19・19名
優勝:引退カウントダウン(ウルフ)
2位 中延ラウ 3位 あいころDX

■荻窪GAME-EXC(東都)
◇GGXX大会 5/26・76名
優勝:おねてい☆いちご(ポチョムキン)
2位 スナイパー 3位 TS

■ニューヨーク大船(神奈川)
◇KOF'98ランバト・19R 5/12・14名
優勝:師匠
2位 アフロマニア 3位 R-20
◇KOF'98ランバト・20R 5/26・9名
優勝:xg
2位 アキレス 3位 R-20

■パワースティック(神奈川)
◇第13回武器合(ガンダムDX SINGLES vol.3) 6/9・12名
優勝:シム(Cゲルググ)
2位 シケトル 3位 ウスカワ

中部

■ブラボ新潟店(新潟)
◇第11回ストⅢ3rd大会 4/6・27名
優勝:リンゴ(ユン)
2位 TKP 3位 鬼平
◇第10回CAPCOM VS. SNK2大会 5/18・10名
優勝:CYA(テリー・ロック・舞)
2位 ぱい 3位 たか
◇第9回VF4大会 5/25・10名
優勝:東方不敗(ラウ)
2位 北斗 3位 楊

■芸夢's ZONE(新潟)
◇兎 -野生の闘牌- 最強雀士決定戦4 5/12・10名
優勝:天(ジャッカル、ウサギ)
2位 NEO 3位 777from200
◇第1回GGXXトーナメント 5/26・40名
優勝:らちゾー(闇慈)
2位 アツロー 3位 ラビエル
◇第2回GGXXトーナメント 6/9・48名
優勝:ハミル(カイ)
2位 ミツ 3位 倉木家ご当主様

■ゲームセンターGLAD(新潟)
◇ガンダムDX2on2大会 5/3・16名
優勝:ミニモニ(陸戦型ガンダム、ゲルググ)
◇GGX2on2大会 5/4・38名
優勝:RUN(ディズィー)、マルケン(梅喧)
◇GGXシングル大会 5/5・16名
優勝:マルケン(梅喧)
◇Cvs.S2大会 5/6・15名
優勝:わた～る(C、ブランカ、サガット、ロレント)
◇GGXシングル大会 5/12・20名
優勝:fallen(ザトー)
◇GGX2on2大会 5/19・26名
優勝:森龍(闇慈、ミリア)
◇ZERO3ばんnight大会 5/24・22名
優勝:YMD(V、ダルシム)
◇ストⅢ3rd大会 5/25
優勝:TKP(ダッドリー)
◇鉄拳4大会 5/26・11名
優勝:ビガーバン2「長野」(ポール)
◇GGXXシングル大会 5/26
優勝:J・Y(ジョニー)

■プレイランドカケオ(富山)
◇頭文字D 1vs1 ガチンコバトル 5/17・20名
優勝:ヴェーニッ(FD3S)
2位 イカ 3位 オブ

■ゲームインさんしょう新庄店(富山)
◇鉄拳4ブラッディバトル～リベンジ～ 5/18・31名
優勝:ベガヲ(平八)
2位 マーシャル・チャイナ 3位 キム
◇VF4 3on3北陸最強列伝 5/25・36名
優勝:オマーン公国 北陸編(ベアクラッシャーPAI/パイ、HIDE/シュン、C.chaps SHU/シュン)
2位 電脳奴隷 3位 なし

■レイディビートル(長野)
◇頭文字D大会 5/11・10名
優勝:カツ(86)
2位 たけと
◇GGXX大会 6/8・32名
優勝:J.K(ジョニー)
2位 LON

■アミューズメントパークNASA(長野)
◇第3回ガンダムDX2on2大会 5/5・16名
優勝:新聖組(ジム&ガンダム)
2位 モゲタン&ペケジェイ
3位 太正櫻に浪漫の嵐!!
◇第8回ZERO32on2まあと氏さよなら大会5/26・20名
優勝:全一バーディ使いチーム(バーディ&さくら)
2位 全一バーディ最強チーム 3位 2000万パワーズ

■ミラクル静岡(静岡)
◇第12回ストⅢ3rd大会 5/18・20名
優勝:I原ガイとおやちゃいロレント(ケン、ケン)
2位 DENKIYA KILLERS 3位 オヤジ組

近畿

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)
◇第35回ガンダムDX大会・14名
優勝:優勝:・・・チーム(エーシー/ガンダム、マサオ/ジム)
2位 ハーブス(仮)
◇第8回ストⅢ3rd大会・15名
優勝:ツヨマンバイマン(ケン)
2位 サダヤス 3位 Joker
◇第29回ソウルキャリバー大会・16名
優勝:百日紅DG(アスタロス)
2位 APP 3位 赤ヴァルド
◇第2回ソウルキャリバーランバト・31名
優勝:百日紅DG(アスタロス)
2位 腹切りユダ 3位APP
◇第1回GGXX大会・13名
優勝:ツボイ(梅喧)
2位 火影 3位 SOS
◇第9回ストⅢ3rd大会・16名
優勝:はやお(ヒューゴー)
2位 はやお 3位 アナコンダ
◇第30回ソウルキャリバー大会
●個人戦・19名
優勝:MA2(シャンファ)
2位 京橋刹那 3位 赤ヴァルド
●チーム戦・21名
優勝:壊レテシマイマシタチーム(ガラコ/ヴォルド、D.G/御剣、MA2/シャンファ)
2位 まぼろし狼チーム
◇第36回ガンダムDX大会・13名
優勝:シグルド(ガンダム)
2位 (有)ネコbyシイ 3位 イタニ丸
◇第2回GGXX大会・14名
優勝:ドリル(エディ)
シンピゲン 3位 SOS

■チャレンジャー関大前店(大阪)
◇頭文字D大会 5/4・11名
優勝:コータ
2位 タツヤ 3位 キタラルフ
◇ガンダムDX大会 5/5・10名
優勝:夜凪(ガンダム、ゾック)
2位 ハーブスはお休み 3位 水夏
◇KOF2001大会 5/1・15名
優勝:つじちゃん(K'、京、K9999、庵)
2位 K 3位 I-NOたんハァハァ
◇ガンダムDX大会 5/19・12名
優勝:ハァ？(゜Д゜)ゴルァ！
2位 ハーブス(休業中) 3位 NY
◇GGXX大会 5/25・13名
優勝:けー(メイ)
2位 はたメア 3位 メカ細田さん♪

■チャレンジャー土居店(大阪)
◇第1回GGXX大会・12名
優勝:碩 健次郎(エディ)
2位 塚田 隆志

■アババ天神橋店(大阪)
◇第14回KOF2001大会 5/11・14名
優勝:ナコルル(セス・チャン・舞・キング)
2位 つじちゃん 3位 アババ
◇第8回ガンダムDX大会 5/12・32名
優勝:黒い彗星とスカバ(ゲルググ・ジム)
2位 ポイとハサ 3位 ザダヤス・クワトロ大尉
◇第6回Cvs.S2大会 5/18・39名
優勝:空太郎(さくら・アテナ・響)
2位 キヨ 3位 クロフネ
◇第8回GGXX大会 5/25・11名
優勝:SOS(チップ)
2位 ι Ⅲ(サーティン) 3位 ツボイ

■ミルカトル加納店(和歌山)
◇DDR MAX2大会 5/5・21名
優勝:KEI
2位 MST
◇GGX大会 5/11・10名
優勝:105(ヴェノム)
2位 ヨシヒロ
◇兎 大会 5/17・16名
優勝:木下隆雄(ユキヒョウ)
2位 コセブーン
◇VF4 3on3大会 5/18・72名
優勝:白鰻団
2位 ニッケン・バーチャ部
◇V04大会 5/25・22名
優勝:ちキ・ス丸(Bob・Jane)
2位 険蛇・BF
◇GGXX大会 5/25・16名
優勝:十字(ブリジット)
2位 TOO
◇ガンダムDX 2on2大会 5/26・16名
優勝:田村・金子(ゾック/陸ガン)
2位 03・コーヘー

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉(鳥取)
◇第5回VF4山陰最強決定戦 5/11・30名
優勝:倉吉ミジンコ(ラウ)
◇第1回VF4 2on2大会 5/25・28名
優勝:ザンギュラのウリアッ上(設定1/ジェフリー、ハマジョ∞/アキラ)
◇第3回ガンダムDX2on2大会 5/26・21名
優勝:ジオニスト(アルフラーズ中将、フェルマーナ少佐)

■アミューズメントファンタジスタ(岡山)
◇第1回ガンダムDX2on2大会 5/19・23名
優勝:上等兵(シャアゲル)、マチダマコト(ザク)
2位 コメ、スナ 3位 ケロロ軍曹、ギロロ伍長
◇第1回ヴァンパイアセイバー大会 5/26・19名
優勝:シュウ(ビシャモン)
2位 まの 3位 まり
◇第1回VF4 3on3大会 6/1・45名
優勝:ハゲ3rdSTRIKE(シエ休/レイ、ゆ～休/レイ、FUCK休/レイ)
2位 そよ風さんにおまかせ
3位 しゃも、どく、たけのこ
◇GGXサヨナラ？ 大会 6/9・29名
優勝:T.中桐(チップ)
2位 秋葉原威前 3位 FOULU

■プレイシティキャロット島大前店
◇第4回鉄拳4大会 5/18・16名
優勝:BOU(ボール)
2位 wizap(スティーブ)
◇第1回GGXX大会 6/8・16名
優勝:優勝:汚肉(ソル)
2位 ぱう(ブリジット)

■スペースV1 廿日市店(広島)
◇第8回ガンダムDX大会 5/5・17名
優勝:シロー・アマダ
2位 カシャヲウツ 3位 ウリエル
◇第10回VF4大会 5/12・12名
優勝:チデ・ボリー(リオン)
2位 T 3位 江頭

■ゲームステージビート(香川)
◇第5回VF4大会 6/9・25名
優勝:さる助(アキラ)
2位 七町目の田中さん 3位 茶ぼうず

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)
◇VF4大会 5/11・32名
優勝:ちび太(リオン)
2位 矢永 同率3位 ムームーダンス、ミニマム
◇頭文字D秋名大会 5/18・25名
優勝:キンヤ(FD)
2位 イオ 3位 ヨーイチ
◇GGXX大会 5/25・27名
優勝:GOU(メイ)
2位 ハットリ 3位 ギャスプレス
◇ガンダムDX 2on2 6/1・40名
優勝:liar(コンドウサン、カモチャン)
2位 サンダース追悼記念08小隊 3位 惑星◇ゾック
◇Cvs.S2大会 6/8・32名
優勝:ダンディ・腹船(チャン、イーグル、山崎)
2位 AK 3位 エルスティ

■ブラボ浦上店(長崎)
◇VF4大会 5/3・21名
優勝:ヤギー(ジェフリー)
2位 OKU 3位 清ッサ
◇KOF2001大会 5/5・17名
優勝:KEN(クラーク、ユリ、ケンスウ、マイ)
2位 チュン 3位 SK
◇鉄拳4大会 5/18・16名
優勝:ヨーダ(仁)
2位 Ryu 3位 ウル
◇GGXX大会 5/25・16名
優勝:米村制高(ディズィー)
2位 ミーシャ
◇VF4大会 5/26・13名
優勝:清ッサ(ベネッサ)
2位 激烈バカ四番昌 3位 TAK-DMC

■ゲームプラザ白山(熊本)
◇ストⅢ3rdトーナメント 5/11・21名
優勝:タカミ(ケン)
◇KOF2001トーナメント 5/18・13名
優勝:チキン(メイ・リー、フォクシー、紅丸、舞)
◇スパⅡX 3on3 5/19・24名
優勝:TIMって何？(TIO/ダルシム、ぜっぴら/ブランカ、よだれ/春麗
◇鉄拳4 トーナメントvol.12 5/25・23名
優勝:ドアパンチャー(シャオユウ)
◇KOF'98トーナメントVol.3 6/1・16名
優勝:優勝:YURA(紫舟、大門、クリス)
◇鉄拳4 トーナメントVol.13 6/8・23名
優勝:ブン太(ロウ)

■アミューズメントスペース31(大分)
◇第1回月華の剣士2大会 6/9・10名
優勝:林チーム
2位 RIN君 3位 フジフジ

■セガワールド・ベイサイドプラザ(鹿児島)
◇べいさいどカップ 5/18・34名
優勝:セリカ厩舎&クマザワ厩舎
2位 シュウ厩舎&チャボ厩舎
3位 ナツメ厩舎&チャボ厩舎

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
7/7 15:00 ギターフリークス7大会
7/13 15:00 マーブルvs.カプコン2大会
7/14 15:00 ガンダムDX大会
7/20 16:00 KOF2001大会
7/21 15:00 ポップン8大会
7/27 16:00 GGXX大会
7/28 18:00 鉄拳4大会
毎土 18:00 VO4大会
※各大会参加費100円、詳細は店頭にて発表

★セガエルゴ
旭川市3条通8-1 ブイセビル ☎0166-25-3744
毎土 17:00 VO4定期大会
◆90秒2本先取、カード有

★セガワールド釧路町
北海道釧路郡釧路町睦1-1-2 ☎0154-37-9311
7/28 18:30 KOF2001チャンピオンカーニバル(本戦)
◆ハメ技、フォクシー使用禁止
※6月1日より7月20日迄、毎週土曜日19:00より予選大会開催各予選上位2名が本選進出。本選出場資格を選るとその後の予選大会は出場不可

岩手県

★ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎1019-623-2562
7/14 16:00 GGXX大会
◆3本先取、全キャラ使用可能、トーナメント形式

宮城県

★プレイランド エフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F
7/7 14:00 CAPCOM VS.SNK2 TOURNAMENT
◆全試合1試合先取
7/14 14:00 GGXX SINGLES TOURNAMENT 3rd
◆全試合2本先取
7/20 14:00 GGXX SINGLES TOURNAMENT 4TH
◆全試合2本先取
7/9 ----- エフワンデー
◆いろんなゲームが100円3プレイになったりします

◆17:00まで、参加費400円
7/28 9:00 GGXXフリーイベント
◆17:00まで、参加費400円

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F 106-6357-6677
7/6 16:30 第4回GGXX大会
7/7 16:30 第1回チャレンジャーチャンピオンシップ店舗予選 ◆GGXX大会予選
7/13 16:30 第2回ソウルキャリバーⅡ大会
7/14 16:30 第2回ポップンミュージック8大会
7/20 16:30 第10回ガンダムDX大会
7/21 16:30 第8回ぷよぷよ通公式大会
7/28 16:30 第1回チャレンジャーチャンピオンシップ店舗予選
◆ソウルキャリバーⅡ大会予選
※すべて当日10時〜16時に受付、参加無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
7/14 17:00 第1回ソウルキャリバーⅡ大会
7/28 17:00 第2回GGXX大会

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3861
7/4 17:00 まだやるヴァンパイアセイヴァー2大会
7/21 17:00 ガンダムDX大会
7/28 17:00 GGXX大会

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
7/6 19:00 GGXX大会
7/7 16:00 VO4ランキングバトル
7/12 19:00 兎-野生の闘牌-大会
7/13 20:00 VO4パートナーくじ引き決定大会
7/21 16:00 VO4ランキングバトル
7/27 20:00 VO4月例ガチンコ大会
未定 21:00 VF4 3on3 大会

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
7/13 22:00 第17回VF4エリア対抗 2on2大会
7/14 14:00 第1回GGXX大会 ◆シングル戦
7/21 13:30 第2回GGXX GIG大会 ◆シングル戦
7/27 22:00 第18回VF4 エリア対抗2on2大会

群馬県

★アミュージアム前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
7/6 19:00 ストⅢ3rd大会「強い奴に会いに行く2000夏」
7/13 19:00 KOF2001大会「でっさんくるってね〜か」
7/27 19:00 GGXX大会「井の中の蛙、大海を知れ!」
※すべて定員32名

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
7/20 17:00 第2回パカスペ達人決定戦
◆曲ランダムセレクト・キャラ選択は相手のパート指定
7/21 17:00 テクニクビート・往年のナムコ曲を語るスレ
◆使用キャラは任意
使用曲はナムコ限定(未入荷の場合は延期
7/28 17:00 ソウルキャリバーⅡ・魂剣探索隊、南北を行く……
◆デフォルトキャラ限定

埼玉県

★ゲーム Citta'
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
7/6 17:00 頭文字D大会 ◆詳細は店内告知にて
7/13 17:00 GGXX大会 ◆詳細は店内告知にて
7/27 17:00 VF4 1on1大会 ◆セガ公式ルール

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
7/7 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆20時まで
7/21 12:00 音楽ゲームフリープレイ ◆18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★ゲームセンターリンリン
鶴谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
7/6 18:00 殺し屋だらけのアウトフォクシーズ大会
◆当日受付、詳細当日発表
20:00 「エボってなんぼのもんじゃい!」VF4大会
◆参加無料、当日受付
7/13 19:00 パカパカパッションスペシャル大会
◆当日受付、参加費無料
20:00 「月に一度のイベント戦、内容は秘密だ!」GGXX大会
7/20 18:00 「ヤンヤンヤンが(中略)だよ(断言)!」ティンクルスタースプライツ大会
20:00 VF4大会
7/27 19:00 パカパカパッション2大会
◆当日受付、隠し曲 3曲オンリー、パート自由
20:00 「ランバトは毎週行なっています」GGXX大会
20:00 「SEGAさんへ、エボっていつ出ますか?」VF4大会
◆45秒。3本先取。当日受付、ステージランダム

千葉県

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
http://gehon.tripod.co.jp/
毎土 18:00 GGXXランバト
◆受付18:00まで
シングル、ランダムプレイヤー3on3を交互に開催

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1 ☎0471-44-5597
7/7 16:00 ガンダムDXゲルググvsギャン次世代機選定コンベンション大会
◆優勝チームにはランバトボーナスポイント加算!
7/20 14:00 GGXX大会(ゲーム大会in柏祭り)
7/20 17:00 ストⅢ3rd
ダブルエリミネーションカップ大会(ゲーム大会in柏祭り)
毎金 21:00 第2期ストⅢ3rdランバト
毎土 18:00 GGXXランバト
毎土 19:00 VF4ランバト
毎日 15:00 第2期ガンダムDXランバト
毎日 18:00 GGXXランバト
第2,4火 20:00 STGフリープレイ
7/20 14:00 GGXX大会
7/20 17:00 ストⅢ3rd 2on2大会
◆大会終了後優勝者による50人組手
7/21 14:00 ガンダムDX大会
7/21 17:00 VF4大会
◆大会終了後優勝者による100人組手

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.sonic-ace.co.jp/
7/7 14:00 KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02 予選大会
◆テフォルト設定、参加無料
7/14 16:00 VO4 2on2全国大会 北関東エリア大会
◆予選大会代表チームでトーナメント、決勝進出チームが決定

東京都

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルIF ☎03-5397-9551
http://www.game-exc.com
7/14 12:00 GGXXスコアバトル ◆ポイント制大会
7/21 12:00 GGXX EXC杯最終予選大会
7/28 12:00 GGXXミニ大会
毎土 20:00 時間制全台やり放題!
◆1時間200円で全台やり放題、閉店まで

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp.
7/7 15:00 KOFランキングバトル第3期2節
◆大会5回を1期とし、ポイントを競う
7/14 15:00 第5回CAPCOM VS. SNK2大会
7/21 15:00 KOFランキングバトル第3期3節
◆大会5回を1期とし、ポイントを競う
7/28 15:00 「KOF'98」全国大会予選
◆全国大会ルールに準ずる

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
7/7 14:00 夏だ! 熱いぜ! GGXX大会
◆トーナメント、参加費100円
7/14 ----- ポップンポイントラリー
◆チャレンジモードのトータルで1位決定

★新宿第一店ゲームオスロー
新宿区歌舞伎町1-22-7 第一オスロービル1,2F ☎03-3209-5517
7/6 18:00 第8回ゲームオスロー主催VF4大会
◆トーナメント、45秒3本先取、キャラ変更、敗者復活無し

★GAME-FK2武蔵小山
品川区荏原3-8-7 ☎03-3782-8779
http://www.fk2net.com/
7/28 16:00 VF4第9回かれー杯

神奈川県

★ムトス座間店
座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046 257-241
http://www5.ocn.ne.jp/~muthos/index.htm
7/7 15:00 第1回ポップン8大会
◆受付14:00、参加無料
7/14 19:00 第10回VF4大会
◆受付18:00、参加無料
7/20 19:00 第9回VO4 2on2大会
◆受付18:00、参加無料、二人一組
7/21 10:00 ガンダム フリープレイ大会
◆受付10:00、参加費1000円
7/28 15:00 第3回GGXX大会
◆受付14:00、参加費無料

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
7/7 16:00 KOF'98ランバト 2nd STAGE・3R
7/21 16:00 KOF'98ランバト 2nd STAGE・4R
※いずれも参加100円、ランバト終了後フリープレイタイム有

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
7/7 14:00 第2回女王杯(GGXX SINGLES vol.1)
◆参加費50円、女性限定、エントリー受付当日12:00まで
7/20 15:00 第15回武闘会(GGXX 2on2 vol.1)
◆参加50円、定員あり
7/28 14:00 第16回武闘会(ガンダムDX 2on2 vol.4)
◆参加費50円、定員あり

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
7/7 15:00 GGXX大会
◆参加無料、定員32名、当日受付14:00〜
7/14 18:00 VF4大会
◆参加100円、45秒3本先取、受付当日17:00〜
7/21 15:00 ストⅢ3rd大会
◆参加費無料、当日受付14:00
7/28 15:00 ヴァンパイアハンター大会
◆参加無料、全キャラ使用可、受付当日14:00〜

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
7/6 19:00 レイジ・オブ・ドラゴンズ大会
ダブドラよ永遠に！ ◆一人でも可
7/13 19:00 初代ゼクス全国大会優勝者ミィ来店GGXX大会
7/14 15:00 VF4関西山王会 蜜柑野試合 ◆21:00まで
7/20 19:00 ガンダムDX低コスト大会大会
◆詳細は店頭にて
7/27 20:00 VF4大会 ～出てたらエボリューション大会～
8/3 19:00 ソウルキャリバーII大会 ～出てなかったら新りゲー大会～
※すべて参加費100円、トーナメント

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
7/7 16:00 GGXX大会
◆2本先取制、キャラ限定

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
7/14 15:00 オラタン5.66大会
7/20 19:00 VF4大会
7/28 15:00 GGXX大会
※すべて予選トーナメント、決勝リーグ、参加費100円

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
7/6 21:00 鉄拳4 第14回トーナメントバトル
7/7 14:00 KOF'98 JAPAN CUP
FIGHTING FESTIVAL02 店舗予選
7/13 20:00 GGXX 第一回トーナメントバトル
7/20 20:00 鉄拳4 第4回3on3チームバトル
◆三人一組の勝ち抜き制チーム戦
7/21 16:00 スパIIX トーナメントバトル
7/26 20:00 GGXX 第2回トーナメントバトル
7/27 21:00 ストIII3rdトーナメントバトル

大分県

★アミューズメントスペース31
大分市皆春100-2 ☎097-523-5060
7/7 15:30 燃えろ！ ジャスティ州学園大会
7/20 15:30 ガンダムDX1on1バトル
◆タンク、ゾック使用禁止
7/28 15:30 毎月恒例VF大会
7/28 15:30 ファイティングバイパーズ大会

鹿児島県

★セガワールド・出水
出水市 六月田町347 ☎0996-67-4187
7/7 15:30 第2回ギルティギアXXバトルトーナメントin出水
◆参加費100円
7/14 15:30 第1回頭文字Dタイムアタック
◆参加費200円

中国 四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
7/7 15:00 第2回GGXX大会
7/13 20:00 第7回VF4山陰最強決定戦
7/14 15:00 第7回KOF2001大会
7/20 20:00 第2回VF4 2on2大会
7/27 20:00 BMIIDX7thstyle大会
7/28 15:00 第5回ガンダムDX 2on2大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
7/6 18:30 第2回GGXX大会
◆2本先取のトーナメント
7/13 19:00 第5回鉄拳4大会 ◆3本先取のトーナメント
7/21 17:00 オラタンVer5.4大会 ◆リーグ戦

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
7/6 20:00 第4回VF4大会
◆VFRポイントランキング対象
7/7 15:00 第1回ヴァンパイアハンター大会
7/14 15:00 第1回GGXX大会
7/20 15:00 KOF'98全国大会予選
◆全国大会ルールに準ずる
7/21 19:00 第2回VF4 3on3大会
◆3人1チーム、VFRポイントランキング対象
7/28 15:00 第2回CAPCOM VS. SNK2大会
※詳細はHPにて

★アミパラテクノランド
岡山市清心町16-31 ☎086-255-5612
7/7 19:00 第2回ガンダムDX大会
◆2on2、ステージランダムの
トーナメント戦&特殊ルールのトーナメント戦
7/14 19:00 第5回VF4 3on3大会
◆三人一チーム、3本先取、参加費100円
7/21 19:00 第2回GGXX大会
◆トーナメント制、参加費100円

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/v1
7/14 18:00 第1回GGXX大会
7/21 18:00 第8回KOF2001大会
7/28 18:00 第9回ガンダムDX大会
※詳細はHPにて、参加費無料、開催30分前まで受付

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
7/7 19:00 第4回BMIIDX7thstyle大会
◆課題曲2曲をランダム、平均%で勝敗決定
7/12 19:00 第6回VF4大会
◆使用キャラ固定の勝ち抜き戦
7/28 19:00 第13回鉄拳4大会
◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント
※すべて参加費無料

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
7/6 21:00 第13回ストIII3rd「ブロッキング選手権」
◆参加無料
7/13 21:00 第12回鉄拳4大会「鉄拳祭」
◆参加料100円
7/20 21:00 第12回CAPCOM VS. SNK2大会
「新世紀覇王伝」
◆参加100円、トーナメント戦
7/27 21:00 第11回バーチャ4大会★新世紀覇王伝★
◆参加費100円、カード使用可能

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
7/7 13:00 兎-野生の闘牌-最強雀士決定戦ファイナル
◆最強雀士は誰だっ！
7/14 13:00 レイジオブザドラゴンズトーナメント
◆萌えろよ萌えろ～よ～アリスに萌えろ～♪
7/21 13:00 第5回GGXXトーナメント大会ザッパ祭
◆参加費100円(女性無料)、新キャラ使用限定
------- ------- カプコン
名作アクションゲームコーナーハイスコア集計
◆自己申告制・随時更新中！(全6タイトル、増台予定)

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
7/7 14:00 ガンダムDX2on2大会
7/13 14:00 GGXXレディース大会
7/20 14:00 ヴァンパイアセイバー大会
7/21 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
7/26 21:00 ZERO3ばんnight一周年大会
◆未来への遺産使用、ルール未定
7/27 20:00 ストIII3rd大会
7/28 14:00 GGXX2on2大会

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
7/14 13:00 CAPCOM VS. SNK2大会
7/28 13:00 GGXX大会
◆参加費無料、大会前はフリープレイで練習可

★レイディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle/
7/6 18:30 第2回GGXX大会諏訪人には負けん！
7/13 11:00 ガンダムDX大会 アッガイファイト!?
7/27 18:30 第2回レイジオブザドラゴンズ大会
本当に大丈夫なのか？
6/29 18:00 レイジオブドラゴンズ大会
もう書いたから入荷するしかない！

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
7/6 19:00 第2回GGXX大会
◆参加無料、参加賞としてワンドリンク
7/20 19:00 第1回ソウルキャリバーII大会
◆参加無料、参加賞としてワンドリンク

★プリッズ南浜松店
浜松市新橋町1927-2 ☎053-442-7235
7/20 18:00 ソウルキャリバーII大会 壱ノ太刀
◆参加無料、ルール当日発表

京都府

★GAME'S WILL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435
7/14 14:00 BMIIDX三都物語～京都滋賀編～inWILL
◆近畿全域での大イベント！ 詳細はHPにて。
主催:音ゲ屋本舗
※イベント用HP: http://osaka.cool.ne.jp/otogeya/

大阪府

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2 ☎06-6645-7692
7/7 14:00 VF4 ランキングバトル最終戦
16:00 キャサ夫師&ブンブン丸師 野試合形式対戦イベント
◆参加定員無制限、カード使用自由 19:00まで
7/13 17:00 VO4強化道場 ◆参加無料、19:00まで
7/14 14:00 頭文字D 関西最速伝説 店舗予選 ◆定員32名
7/20 18:00 これがうすとか？ VF4 3on3 IN AVIN！
7/21 15:00 VO4全国大会大阪エリア大会決勝
7/27 16:00 GGXX 2on2 IN AVION

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸辺南1-24-9 ☎06-6317-043
http://www.challenger-am.com/
7/7 16:00 祝！ 発売記念！ ソウルキャリバーII大会
◆個人戦、関西強者揃いです!! 遠征求む!!
7/13,27 18:00 とかげ店様仲良くしましょう(LOVE MAIL)
◆ストIII3rdランバト(全6回)
7/14 16:00 ソウルキャリバーIIチャレンジャーチャンピオンシップ
◆予選大会、上位3名は本選大会の出場権取得
7/21 17:00 恵美奈マコ、大阪遠征希望って言うか来店希望
◆GGXX大会
7/28 17:00 テクノユニット「マコ社長」ボーカル&VJ
◆GGXX大会
毎金曜 18:00 テクノユニット「マコ社長」ボーカル&VJ
◆ソウルキャリバーIIフリーイベント、参加費500円 23:00まで
毎土曜 16:00 ソウルキャリバーIIタクティクスバトル3on3
◆参加費500円、~24:00まで
毎日,祝 9:00 恵美奈マコ、君がナンバーワン
◆BMIIDXフリーイベント、参加費300円でフリー 22:00まで
毎日,祝 9:00 マ・コ・ラ・ムVF4フリーイベント

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
7/6 18:00 レイジオブザドラゴンズ大会
7/7 16:00 VO4大会
7/13 18:00 GGXX大会
7/14 18:00 VO4大会 by毒ガス団
7/20 18:00 ストIII3rd大会
7/21 16:00 ソウルキャリバーII
チャレンジャーチャンピオンシップ大会(予選)
7/27 18:00 GGXX大会
7/28 13:00 GGXX
チャレンジャーチャンピオンシップ(最終予選と本戦)
※いずれの大会も参加無料

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/
7/5 13:00 第3回GGXX大会 ◆参加無料
毎日曜 9:00 VF4フリーイベント
◆17時まで、参加費300円
7/7 9:00 GGXXフリーイベント
◆17:00まで、参加費400円
7/12 18:00 チャレンジャーチャンピオンシップGGXX大会予選
◆参加費無料
7/14 9:00 ポップン8フリーイベント
◆17:00まで、参加費400円
7/19 13:00 ソウルキャリバーII大会
◆参加無料
7/21 9:00 ソウルキャリバーIIフリーイベント

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
〔郵送〕 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

30

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
[illegible]

ジョイスティックとボタンの筐体は、これ以上進化する必要が無いからだろう。

廉価DVDの山からゲーセンの事を考えてみた

あいぼんがナコルルになったり椎名林檎が「GGXX」に出演したりと、順調に現実と虚構の区別が付かなくなっている昨今ですが皆さまいかがお過ごしでしょうか。もう夏ですね。俺はといえば外に出るのは食事とゲーセンのみ。休日は家でネットやDVD観賞におぼれて、順調に引き籠もり体質に変化しつつあります。ADSLって速いんだねえ。それと、三十路にして宅配ピザの便利さとうまさに今さらながら驚いています。……これ太る！ ヤバいって!! ……んなわけで、あっという間にDVDソフトが50本を超えてしまいました。アダルト含めたらもっと。ゲームソフトと違うのはタイトルや配給会社によって値段がバラバラなところで、それこそ千円札2枚でお釣りがくるタイトルもあれば、新作は福沢センセイ1枚だけじゃ足りないタイトルもある。ハリウッドの配給会社が発売するタイトルはものすごい勢いで値が下がっていて、映画館での大人鑑賞料金、1800円よりも安いタイトルがズラリとそろっている。もちろん世界中で大ヒットしたタイトルばかりで内容はお墨付きだ。映画本編そのものがサウンドトラックよりも安いんだから笑っちゃうぜ。あ、だから技術的にはDVDでも十分可能なサウンドテストが入ってないのか。

しかし笑ってばかりもいられない。こうなると安いタイトル以外は売り上げ不振になるのが目に見えていて、現に海外のタイトルのように暴力的な値下げができない邦画なんかは売り上げの面で苦戦を強いられている。配給の規模（つまり、投資を回収できる範囲）で考えたら同レベルの値下げなんてできっこないのに、反比例する価格と内容に慣れたDVDユーザーはわがままなクレームをつけるわけです。

「国内のショボい映画が、なんで金かかってる海外の映画より高いんだよ？」

お客さまはとんでもなくわがままな神さまであるため、その要望はギリギリまで受け入れなければならない。かくして、すっかり定着してしまった「デフレスパイラル」はコンテンツビジネスの世界にも影を落としている。人間ての は恐ろしいもので、つい半年前までは価格が価格なだけに吟味に吟味を重ねたDVD（スターシップトゥルーパーズとかね）しか買ってなかった俺が、今や低価格DVD以外はあまり食指が動かなくなってしまったのだ。中途半端な映画ファンを自称する俺でさえこうなんだから、大多数のフツーの人々の（今後の）反応は推して知るべしだろう。

さて、ビデオゲームの場合はどうだろう。数年前のタイトルがコンシューマ向けに廉価で販売されているとはいえ、正直その動きは鈍目だ。中古はさておき、廉価版しか買わないファンは少ない。小売店まで含めたギョーカイにとっても、面白くない存在だろう。

これは二つの要素が奇跡的に絡まっているからだと思う。一つが、進化が伴う新ハードの登場。これは無理矢理なドーピングと一緒で、強引に（見た目の）質そのものを上げてしまう方法だ。技術はものすごいスピードで進化しているとはいえ破綻が目に見えている。サイクルが早くなって1年に1回新ハードが出たら、それ買いますか？って話。

もう一つがハードの掘り下げ、つまりソフト力だ。当たり前だけど、発売当初よりも末期の方がハードの性能を使い切ったソフトが出そろうのは歴史が証明している。

ハードとソフトの両面で、プレイヤーにおカネを落としてもらおうと考えるのなら手っ取り早いのはゲーセンだ。セガのアストロシティ以降、ビデオゲーム筐体があまり出回っていないのは（不景気というのも当然あるが）ジョイスティックとボタンの筐体は、これ以上進化する必要が無いからだろう。しかし昨年から、特殊大型筐体のタイトルが増えているのは興味深い現象だ。ビーマニを筆頭に音ゲーからメタルゲーム、「麻雀格闘倶楽部」にまでしっかりとファンが付いている。

面白いタイトルに客が付くのは当たり前。じゃあ現行の筐体で、どうやって面白い（稼げる）タイトルを出していくのか。中の基板でハードそのものを変え、操作するコントローラーすらコンパネごと換えられるゲーセン筐体の可能性と応用性は、まだ尽きていないような気がするんだけど。（参考 映画秘宝31号「DVDデフレか？ 廉価版DVDは[illegible]」

こないだポストにモー娘の会報が入ってました。
なにかと思ったらナベツネ新聞の広告でした。
こんなん送ってやったら。
ドラゴン喜ぶぞーとか思ってハフ。
AVつめて
道に捨ててた。
くやしかったら僕にTRICK2のDVDボックス買って——

編集者談！ 8方向レバーや6個ボタンがそうであるように、その特殊な仕様に則したゲームが多く出てくれば進化もあり得るだろう。「特殊」イコール「専用」だと、開発しにくい・販売しにくい・償却しにくい……の三重苦になることは明らか。こういう時代だからこそ、折り紙付きの続編などに用いて普及させ、メーカー間流用を可能にすれば大きなチャンスはあると思うが。

GCNによる「K.O.F.2001」大会が行なわれた際に発表された、日韓によるドリームマッチがついに実現した。それはまさに[illegible]的な潰し合いであった……。まずは上記の試合結果から見ていただきたい。勝敗を示す印の大半が、韓国を象徴する赤で彩られていることにお気付きいただけることだろう。これは紛れも無く日本の敗北を意味するものである。2年前の日米対決を制したことは記憶に新しいが、今回は意外なほどさっくりやられてしまっていることは非常に興味深い。本稿ではこの事実の詳細を徹底的に検証、彼らの秘密を大公開だ！

大会概要

GCNが日本国内でK.O.F.の大会を企画。その中から関東、関西のベスト3を選出。対する韓国は、ケーブルTVにてK.O.F.の賞金付き大会が常に行なわれていた。視聴者からの投票で強者プレーヤーの中から韓国代表を選出。2002年5月、国を越えた闘いの火蓋が切って落とされた！

JAPAN　Players Profile　KOREA

NAME：山ちゃん
AGE：21
JOB：大学生

韓国勢への印象：激ツヨ。やばいぐらい強かった。
大会後の感想：ほかの国の人と対戦するというめったに無い体験ができて、とても楽しかった。
得意技・得意な勝ちパターン：けん制技で相手をうまく惑わせて、スキを作らせる。
主な獲得タイトル：「K.O.F.2001GCN杯」優勝

NAME：ラオウ
AGE：21
JOB：大学生

韓国勢への印象：勝負に対する真摯な姿勢にフレンドリーな人間性。全員がナイスガイだった。
大会後の感想：フェアな精神のもとによく鍛錬されていて、強いと思った。そして対戦の素晴らしさを改めて実感できてよかった。また闘いたい。
得意技・得意な勝ちパターン：待ちと投げはめ、運によるものとしか思えない勝利。
主な獲得タイトル：SNK公式「リアルバウト餓狼伝説2関東大会」優勝、「K.O.F.'98東西大会」優勝

NAME：RF
AGE：17
JOB：高校生

韓国勢への印象：やり込みの度合いがすごい。
大会後の感想：自分の実力はまだまだで、今までの力では通用しない。もっと練習しないといけないと感じた。
得意技・得意な勝ちパターン：自分の得意な間合い（中間距離）に持っていくこと。飛び道具で相手を飛ばせ、対空技で落とす。
主な獲得タイトル：「関西GCN杯KOF2001大会」優勝、「KOF2001フウキ杯3on3」優勝

NAME：ゴー
AGE：20
JOB：大学生

韓国勢への印象：とにかく強かった。
大会後の感想：今度は韓国勢に負けないように、これからもK.O.F.をさらに続けていきたくなった。
得意技・得意な勝ちパターン：スピードで押して相手のペースを崩し、ミスを誘う。
主な獲得タイトル：「KOF99ネオジオランド大会」優勝、「KOF2001フウキ杯3on3」優勝

NAME：エース
AGE：19
JOB：大学生

日本勢への印象：日本の選手とコミュニケーションが取れてよかった。韓国と日本でそれほどプレイスタイルは変わらないと思った。
大会後の感想：まず、勝ってよかったと思う。正直ほっとしています。撮影が長くて少し疲れましたが、お客さんも大勢来てくれたのでうれしかったし楽しかった。
得意技・得意な勝ちパターン：京の荒咬みコンボ、STを利用した連続技

NAME：アクマ
AGE：21
JOB：大学生

日本勢への印象：韓国と使っているキャラが違い、特にキムが印象的。日本勢は素晴らしいコンボが多かったけど、勝つためのプレイは韓国が少し上に感じた。
大会後の感想：とても楽しかった。大勢の人が応援してくれてとてもありがたかった。日本選手ともっとコミュニケーションを取りたかったのに時間が短かったのが残念。
得意技・得意な勝ちパターン：画面端に追い込んでストライカーを使って勝利につなげる。

NAME：グラ
AGE：19
JOB：大学生

日本勢への印象：キムをうまく使うのを見て少し驚いた。いろいろな連続技も華麗ですごかった。日本の選手と仲良くなれたのでとてもうれしかった。今度日本語を勉強し、手紙でも出そうと思っているがうまく出来るのかちょっと不安。
大会後の感想：今回の個人戦では1位になれたのでとてもうれしいです。
得意技・得意な勝ちパターン：メイ・リーのヒーローモードでストライカーと連係した連続技。

NAME：突然
AGE：19
JOB：フリーター

日本勢への印象：キムを使うのがとてもうまくて驚いた。それがすごく印象的。惜しいと感じたのは少しパターンが決まっているようだったこと。
大会後の感想：今回は韓国と日本のプライドをかけての勝負だったが、韓国チームの方が勝負強かった。勝利したのも良い思い出だが大会を通して日本選手とコミュニケーションが取れたのが最も良い思い出になった。少し勉強していた日本語が通じたのでほっとした。
得意技・得意な勝ちパターン：必要ない。

団体戦レポート TEAM MATCH

日本代表4名と韓国代表4名による、リーグ形式で争われた団体戦。その衝撃的な内容を写実的にお届け。

団体戦ルール

- 3回対戦を行ない2本先取で勝利
- 各試合ごとにキャラ変更可能
- 一人が相手チーム4人と対戦。計16試合行ない勝ち数の多いチームの勝利となる

団体戦に入る前に、まずは試合前のメンテナンスチェックとウォーミングアップを兼ねた野試合が行なわれた。

この時点では相手の実力を探るようにプレイしていた両国代表だったが、日本勢は肩慣らし用ともいえるサブキャラクター軍団をことごとく打ち破られ、既に「かなり強い」という印象を植え付けられていた。当然相手もメインキャラクターではなかったのだが、技術的にも相当なやり込みを感じさせるプレイ内容だった。

こうして緊張を感じる中、リーグ戦第1試合が始まった。まず勝利を収めたのは日本代表の山ちゃん。接戦の果てに収めた勝利に胸をなでおろした日本チーム。幸先のいいスタートに「何だかんだでやはり勝てる」という思いがこの時点で心に浮かんだ。しかし続くゴー、ラオウ、RFと圧倒的な内容で連破され、一気に流れは韓国チームに傾いてしまう。

ここから長い間苦戦を強いられる日本チーム。途中、ゴーがアクマの庵＋ストライカー三人のチームに善戦し何とか勝利。ここから巻き返しを図りたい我ら日本勢。しかしその直後、山ちゃんがグラが操る京＋ストライカー三人による強烈な連続技を余すことなく堪能すると、たちまちアンニュイな雰囲気に包まれてしまった。

こうして韓国ペースで一方的に試合が進む中、ポイント差により韓国サイドの勝利が早々と決まってしまったのだ。

しかし、ただでは終われないと奮起する日本チーム。何とかして一矢報いようとするが、多数のキャラを使いこなす韓国代表の壁は厚く、1試合取る場面もあったが勝利には至らなかった。

以上の結果、山ちゃんの2勝2敗が日本勢最高の成績となり、総合的なポイントを見れば韓国チームの圧勝となってしまった。

こちらは敗者の群、日本代表サイドの一幕。阿鼻叫[illegible]獄絵図と化した現場は、日本人サポー[illegible]の涙を誘った。

勝利の末に賞金総額350万ウォン（日本円で約35万円）を手にした韓国代表チーム。皆さん感無量といったごようす

韓国力

韓国の強さに戸惑う日本勢

GCNの主催で行なわれたK.O.F.2001大会上位者である、我ら日本代表を危なげなく一蹴した韓国勢。その強さの秘密とはいったい何だったのか!?

噂の韓国[illegible]ー・チンジュ（メイ・リー）。聞きに勝るその動きに日本代表も唖然、茫然自失[illegible]った感じ[illegible]。ホントに強過ぎ

試合前の野試合では[illegible]なキャラを動かしていた韓国チーム。しかし韓国チームはそのチームアップの中でキャラ選択の[illegible]さにもかかわらず、[illegible]知した立ち回りの知識の深さと勝負強さを見せる。そして強烈な連続技をはじめとする実戦レベルでの洗練された技術に、日本サイドは動揺の色を隠せなかった。

圧倒的な力を見せ付けた韓国勢。その強さは一体どこから来るものなのだろうか？ 日本勢とは一線を画したプレイの秘密を、ポイントごとに解明してみよう。

韓国力ポイント

①何でも使えて、その上強い！
②立ち回りの知識が深い！
③強力かつ正確な連続技！

スーパーキャンセルで「月」[illegible]へさりげなくつないで

アクマはK9999を使い起き上がりに出した「弱割れろォ！」から……

①何でも使えて、その上強い！ 大会がもたらす意識の差!!

さまざまなキャラを操りポテンシャルを余すところなく引き出していた韓国勢。その理由は大会ルールにあるようだ。

韓国で行なわれているK.O.F.の大会では、バグを使用したテクニックやループ性のある連続技は禁止されているものの、試合毎のキャラクター変更に制限は無い。それどころか3試合中2試合先取といった内容の大会では、前の試合で使用したキャラは連続使用不可というのが当たり前のルールらしい（ストライカーのみ固定可）。よって大会を勝ち進むためには多くのキャラを使いこなせる必要があるわけだ。ちなみに今大会では日本チーム側への配慮で同キャラの連続使用が認められていたことを付け加えておく。

韓国ルールだと、プレーヤー次第で限界まで可能性を追求できるのだ。努力でどこまでも伸びる?

キャラ固定のルールではつらい組み合わせが発生することが多い。やり込みだけで乗り越えるのは厳しい。

ラオウのマジすごいッス!!

アンニョンハセヨ〜、どうも韓国ラヴ♥のラオウです。

いやー、素晴らしい体験ができました。出国前の自分は韓国に偏見がありまして（爆）、勝負事にはシビアな国だと邪推しておりました。しかアし！ それは愚かなる過ちィイ、とすぐに気が付いたわけでございます。

大会ルールについては日本側に不利な点がないかと試合直前までイオリスの方に配慮をいただき、レバーとボタンに関しても日本製の物を用意、しかもボタン配列は関東関西対応です！ これはもう、「感動した！」。

でも肝心の大会はアクマの鬼ラルフを皮切りに、散々な目に。それでもなぜか爽やかな気分の今日このごろです。あ、それでは皆さん、アンニョヒケセヨ〜

個人戦トーナメントは同国対決から始まり、実力が均衡していて非常に白熱した試合展開になった。

日本勢は山ちゃんVS.ゴー。東西対決が海を超えた韓国で実現された。試合はお互いにメインキャラで真剣勝負。フルセットまでもつれた末に山ちゃんの勝利。

韓国サイドはグラVS.エースで、そこには固い約束があったのか、何とお互い同キャラ同ストライカーでの勝負に！ 実力伯仲のこの二人だが、壮絶な試合を制したのはグラだった。

決勝は日本代表の山ちゃん、韓国代表のグラで争われた。

決勝戦は3試合先取制。グラが先に2試合先取しリーチ。気合で1試合取り返す山ちゃんだったがあと一歩及ばず、グラがきっちり決めて優勝を手にした。

見事日韓の頂点に立ったグラ。その実力もさることながら心から対戦を楽しんでいたのが印象的だ。

個人戦レポート SINGLE MATCH

団体戦の戦績上位2名がぶつかり代表を決定、日韓最強を決めるトーナメントは熱く燃えた。

個人戦ルール

- 各チーム団体戦で勝ち星の多い順に二人が参加
- 3回対戦を行ない2本先取で勝利

優勝 グラ

エース　グラ　山ちゃん　ゴー

日韓ヒエラルキー比較

日本		韓国
フォクシー	Sクラス	メイ・リー フォクシー
麟 紅丸 ハイデルン	Aクラス	麟 紅丸 ハイデルン 京 K'
K'、セス ウィップ キム リョウ	Bクラス	アンヘル ケンスウ ラルフ ヴァネッサ
メイ・リー、京 アンヘルほか	Cクラス	リョウ キム ウィップほか

②立ち回りの知識が深い！ 極限のやり込みがもたらす産物!!

韓国勢のプレイは接近戦に持ち込んで連続技を狙う攻め攻めのスタイル。その接近までの過程にもやり込みが感じられた。

たとえばハイデルンのクロスカッターに対して、ジャンプ性能が悪いメイ・リーなら絶妙なタイミングで前転、発生の早いしゃがみAから連続技につないでいた。

またゲームスピードが速い本作では相手のジャンプを見てから迎撃するのは困難なため、上級者はジャンプ予備動作をみて対空必殺レバー入力部分を仕込む。韓国代表はこれを逆手に取り、立ち→しゃがみの屈伸行動で中・大ジャンプをにおわせ、タイミングをずらして飛び込んで来るなどの動きをしていた。これには一歩先を行かれてしまっている感を受けた。

ほかにも韓国勢は守備面でも、もろさを見せない。うかつなジャンプは鋭い読みと反応から無敵対空技が繰り出され、容易に撃墜。守りのテクニックには自信があった日本と同等、いや、それ以上のものを感じさせられた。

クロスカッターのスキにジャンプ攻撃！ そして着地後ビタ押しで最速の近距離立ちCにつなぎ連続技へ。さりげないところにも巧さが光る！

読み違えて固まったところにダッシュから投げをもらってしまう。攻める側の強さを知った一瞬であった（泣）。

絶妙な間合いで突然屈伸運動。中ジャンプと思いコマンドを回すが、それは思い切りフェイントだった。

驚異的な反応から繰り出される鬼焼きだった。攻められているときの印象も重なり、まさに死角無しといったところ。

うまくけん制技で相手を封じ込め、いざチャンス！ ジャンプで接近を試みたものの、そこに待っていたのは……

日韓のヒエラルキーについて考える!!

上部のヒエラルキーは韓国代表協力のもとに作成したもので、興味深い点がいくつかある。

まず目を引くのが韓国サイドのSクラスにメイ・リーの名前があること。理由には強烈な連続技の存在が挙げられ、弱点である機動力の低さおよび守りに入ったときの弱さを聞くと「攻める事が守る事」との力強いお言葉。京やアンヘルもその攻撃力で高評価。ストライカーは選手の中では香緋、セス、大門が主流だったが、一般的には日本と同じく舞のようだ。

韓国絶技

※ここで紹介している二つの連続技は、アレンジすればループさせることができる。しかし韓国では基本的にループは禁止。そのため、これらの連続技を開発できたのだ。

③強力かつ正確な連続技！

日本代表が最も差を付けられていたといっても過言では無いであろう、ストライカーを絡めた連続技。ここでは、日韓個人戦の部を見事優勝で飾ったグラ直伝、デンジャラスかつビュウチフルなウルトラ連続技を独占公開だッ!!

START

下段始動の連続技なので実戦的？ 慣れればある程度のアレンジも可能だ。アピール度は抜群なのでぜひとも習得しよう。ストライカーは香緋、セスの順に決める事に注意だ。

K'　難度S

しゃがみB→しゃがみA→強アイントリガー→セカンドシェル→（BC同時押し）→➡＋A→ナロウスパイク→しゃがみC→➡＋A→強アイントリガー（BC同時押し）→セカンドシェル→ジャンプD→弱ミニッツスパイク→C＋D→弱ブラックアウト→チェーンドライブ

セカンドシェルの[illegible]を呼び出し、ワンインチへつなぐ。

[illegible]まりのアイントリガーはしで出さないとストライカーが来ない。

ミニッツスパイクのヒット後、セスの[illegible]撃と同時にC+Dを当てキャンセル[illegible]ブラックアウトで移動し……。

香緋ヒット[illegible]スパイクを当て、しゃがみCからアイントリガー→セカンドシェルまでつなぎ再び浮かせる。

START

メイ・リー　難度SSS

しゃがみA→近立ちD→三連脚【弱回し蹴り（BC同時押し、1段目）→後ろ回し蹴り・スタンダード→下段蹴り】→構え変更→立ちD→構え変更→しゃがみA→近立ちD【弱回し蹴り（BC同時押し、1段目）→後ろ回し蹴り・スタンダード】→構え変更しゃがみC→弱フルスイングチョップ→構え変更→しゃがみA→近立ちD→三連脚【弱回し蹴り→後ろ回し蹴り・スタンダード】→構え変更→しゃがみC→構え変更→三連脚【かかと落とし→強回し蹴り】→三連脚【弱回し蹴り（1段目→後ろ回し蹴り・変身）】メイ・リー　チョ～ップ！→メイ・リー・ダイナミック！

最初にしゃがみAをかぶせることで[illegible]の香緋が画面外に抜けない。[illegible]ろ回し蹴りはBC同時押しで、[illegible]つ1段目をキャンセルし後ろ回し蹴りへつなごう。

香緋1～2ヒット目あたりにヒーロー中立ちDをたたきき込む。香緋3ヒット目にしゃがみAを合わせ再び三連脚へ。ちなみにこの連続技は相手立ち状態限定。

このしゃがみCが届かない相手もいるが、細かいことを気にするのはナンセンスだ。

ヒーロー中しゃがみCで浮かせた後は弱フルスイングチョップで連撃。構え変更を忘れずに。そして受身が取れない相手にセスが追い討ちを仕掛けるぞ。

セスとしゃがみAを同時ヒットさせることで地上のけぞりにする。重要。

三度三連脚へ[illegible]、再びヒーロー中しゃがみCで浮かせて構え変更。

ここから激ムズ格い連続技。かかと落としは出来るだけ引き付けて出すようにすべし。

奴らはできる!!
決めるしかねぇ!!

弱回し蹴り1段目から後ろ回し蹴り・変身へ。ここも非常にきついが、やれ！

最後は硬直が解けてからメイ・リー　チョ～ップ！スーパーキャンセルの……

メイ・リー・ダイナミック！で大団円！キング・オブ・KOFはキミだ!! 完

ラオウのマジきついッス！ [illegible]

KOFッ子の大好きエナジーが主な輸入品であるK.O.F.のエルドラド、それが「KOFッ子 KINGDOM」である。ショウミの話、年間の輸入イラスト量はウン千通を超えるというから余裕で世界一。これからも投稿よろしく！

（宮城県　東雲遥さん）
☆澄みきったその瞳から、神聖さが発せられている一枚といえよう！

➡http://meito-honpo.hoops.ne.jp/

（群馬県　ヨウタ君）
☆虎の威どころか、俺自体が猛虎！　スターのオーラをまとうのが、ジョー東様よっ！

（東京都　クロさん）
☆このノビノビさが現代人には欠けている！　人類総アンヘル化の方向で。

（北海道　久還堂梨花さん）
☆一家団らん（？）のジェラードタイム。イカスミアイスを見つめるK'の目は死にまくり。

DC版「K.O.F.2000」情報

前回に引き続き、今月もドリームキャスト版「K.O.F.2000」の情報をお届けしよう。

その完全移植度具合は左の画面写真を見れば分かる通り、細部に至るまで血尿が出るほどパーフェクトな出来栄えである。

さらにドリームキャスト版「K.O.F.2000」にはミニゲームとしてパズルが追加された。これは一枚の絵がピースに分割されているパズル。ピースを回転させて正しい向きに戻し、正しい位置にハメ込んで絵に戻すのが目的である。面が進んで行くごとにピースは細かくなり、絵柄も複雑になっていく。

当国の臣民はすべからくパズルマニア属性であり、このK.O.F.パズルをオールクリアすることがこの夏の課題なのは言うまでもない。

DC版「K.O.F.2000」で追加されたパズル。このレベルはまだ序の口だ！

アーケード版では隠しキャラだったクーラをDC版では最初から使用できるぞ！

Yes, Sir!! ARMY WORLD

ここは怒&軍人チーム関係のイラストを取り集めたポイントであります、上官殿！

TEAM IKARI

RED EYES

幸せそうで良かったね！

leona

はみだし王子さま

耳と指で体感するビートのハイエンド――今月も全力疾走!!

BEAT RAIZING ⅡDX

~ビート・レイジング ⅡDX~

『ⅡDX』に携わる人々をCHECK IT UP！ ゲームをさまざまな角度から掘り下げて、新たな魅力を発見するためのキーワードがここにある！ 今回のスペシャルインタビューは、『ⅡDX』におけるキャラクターデザイン、グラフィカルイメージで絶大な人気を集めるGOLI氏の登場だ！

Beat Raizing K.P.I. -Key Person Interview- with GOLI

GOLI
99年にコナミへ入社。代表作は「beatmaniaⅡDXシリーズ」。

――GOLIさんはコナミに入社する以前、どんな活動をされていたのですか？

GOLI 美術大学で空間演出を勉強しながら、テレビ局関係のアルバイトをしたり、漫画家のアシスタントをしたりしていました。ほかにはVJをやっている友人に頼まれて、クラブのフライヤーをデザインしたりしてましたね。

――GOLIさんといえば、独特な画風に定評がありますが、作風が成立した経緯などをお聞かせください。

GOLI 昔はファンタジー調の絵を描いてたりして、いろいろな雑誌に投稿していました。ゲーム系の絵が好きだったので、投稿する雑誌もゲーム雑誌が多かったですね。某アーケードゲーム雑誌とか(笑)。

今の画風にたどり着くことになったきっかけは、やっぱり学生時代のクラブでの体験が大きいです。90年後半の新宿・リキッドルームなどで流れていたVJなどを見て、流れ出る"映像のイメージ"に圧倒されたというのが、自分に与えた影響は大きいと思います。その時にたどり着いたのが"かっこ良ければ、デザインは何でもいい"という一つの見解でしたね。

――コナミに入社することになったきっかけは？

GOLI もともと、アーケード業界にはすごいイラストレーターやデザイナーがたくさんいて、今の若い世代のほとんどが、少なからずその影響を受けていると思うんですよ。しかし、そのせいで新しいものが出にくくなったり、オリジナリティが徐々に薄くなってきているような気がしていて……。

そこで、自分の力が企業でどこまで通用するのか試してみたいというのもあって、ゲーム業界に挑戦してみようと思ったわけです。コナミを選んだのは、『メタルギア』の新川洋司さんをはじめとして、興味を持っていたデザイナーが多くいたからですね。

――入社されて、まず最初の仕事は何だったのですか？

GOLI 最初から今まで、ずっと『beatmaniaⅡDX』です。コナミの人に「クラブでVJイベントとかやってるんで、一度見に来てください」って話をしたら、本当に来てもらえまして。そこで、僕の作品を見てくれて「君はこっちだ」と、beatmaniaを制作する部署へ配属になったんです。最初はコンシューマーの方に進もうかと思っていたんですが、僕自身アーケードゲームで育った人間なので、ゲームセンターに関われてうれしかったですね。アーケードゲームは、プレイヤーの反応がダイレクトに伝わってきますから。

『beatmaniaⅡDX』は、『サブストリーム』から関わることになったんですが、配属していきなり「じゃあ、あと2カ月しかないんで」とか言われて。でも、助かったのはいい先輩たちがたくさんいたということですね。キャラクターの名前にも使わせていただいた先輩の"Yuz"さんには、本当にいろいろとお世話になりました。ゲームを作る技術のほとんどは、Yuzさんに習ったようなものですね。

――作品を仕上げる時の過程をお聞かせ下さい。

GOLI 最初に作品のテーマを決めたら、あとはノリで描いていくことが多いですね。作業工程は、最初は紙にラフをコピックやマーカーでモリモリと描き、それをスキャンしたものをフォトショップで加工していきます。CGを仕上げていく時も、できるだけ下絵のノイジーさを残したまま仕上げるように心掛けています。キャラクターを描く場合は、顔よりもまず全体のバランスを第一に考えて描いてますね。

普段はトランス系の曲を聴きながら色を塗ったりしてるんですが、男キャラの色塗りをしている時などは、メタル系などの熱い曲などを聴きながらやってますね(笑)。

――キャラクターを描く時、モデルにする人物などいるんでしょうか？

GOLI 特にいないですね。街で見かけた人など、「あ、いいな」と思った要素を取り入れることが多いです。以前アルカディア掲載用に描き下ろしたセリカが腰に巻いていたバッグは、コンビニで見かけた女の子が付けていた物を見て「これカッコいいなー」と思い、モデルにさせてもらいました(笑)。キャラクターのファッションは「クラブに行っても踊りやすいような」デザインにしてますね。ユーザーの皆さんの評価も参考にしてます。

――GOLIさんの作品を心待ちにしてくれている、ファンのみんなに一言お願いします。

GOLI 「ゲーム」は自分を成長させてくれた恩人なので、これからもいろいろな形で関わっていきたいですね。今後も自分なりの"かっこ良さ"を追求していきたいと思ってますので、応援よろしくお願いします。あと、このコーナーへの投稿イラストも楽しみにしてますので、どんどん応募してくれるとうれしいです！

THE WORKS

コナミが運営する"beatmaniaIIDX"のHPでは、GOLI氏の作品を多数閲覧することができる。描き下ろしイラストの壁紙ダウンロードサービス"G2ARTS"やキャラクターたちの素顔が分かるファン必見の情報など、ファン必見だ。今すぐアクセス!!
http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/

Selected Works feat. GOLI

K.P.I.に出演してくれた方にお気に入りの投稿イラストを選んでもらう"Selected Works"。今回は多数寄せられた投稿の中から、GOLI氏自らがセレクト。コメントも寄せてもらったぞ。

(東京都 守山いつかさん)
☆まずはインパクト勝ち。そして独創性。最初に目に飛び込んできました。ちょっとワルっぽいセリカが効いてます。

(山口県 Nagiさん)
☆レベルの高い正統派。主線が赤で、色味が特に綺麗だったので選出。指とコードの使い方、ポップな雰囲気に一票。

(山口県 里見チサキさん)
☆かなり描き慣れている。構図も一番決まってました。5thのメンバーをカラーも含めてまとめてくれたので、ポイントアップ。

ⅡDX Hot Line
最近は忙しくてクラブに行っている暇もないというGOLI氏だが、とにかくいろんなものを己の中に取り込んでいる。類まれなるセンスで"自分なりの作品"を創造していこうとする情熱は「さすが！」の一言。GOLI氏は、コナミより近日発売予定のアクションゲーム『出撃！ 戦国革命』にも、ゲストデザイナーとして参加しているそうだ。そっちも要チェック！

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery

DUEL

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #03
name：DUEL（デュエル）
age：23
blood type：O
born：LONDON
favorites：BIG BEATS, DRUM 'N' BASS, HIPHOP, ミルクティー

イギリスはクラブのメッカ、ロンドン東部出身。昔は当然アンダーグラウンドな雰囲気のクラブが好きだったが、最近は割とさまざまな要素を取り入れた音楽を聞いている。
サッカーに情熱を燃やし過ぎての元フーリガン。傷害事件で問題を起こすこともしばしばの十代。しかし、とある日本の映画に魅せられて改心の後日本に。立ち寄ったゲームセンターでⅡDXにはまって没頭。和の文化に高い感心を抱き、母国の日本通に向けてネットビジネスを展開するべく、純和風文化を売りにする「TO-RA-YA」創設。日本の音楽、文化を世界に発信している。
ⅡDXの仲間内では、日本各地の方言を覚えるのが趣味の変わった存在。何があってもティータイムにはうるさい。
最近、エレキに倣って、日焼けサロンでタンニング。なかなか気に入っている。

SIREN

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #04
name：SIREN（サイレン）
age：26
blood type：A
born：LOS ANGELES
favorites：DEEP HOUSE, MINIMAL, ERECTRO, ホットドック

HIPHOPでいえば、ウエストコーストスタイルのロサンゼルス出身。ハリウッドでアクター志望のはずが、日本で昼の連ドラのちょい脇役の外人俳優。出番の無い日は、英会話教室「DOVA」で勤務中。スマイリーなひきつった笑顔が生徒に人気。
夜は日常の疲れを癒しにIIDXをプレイ。生徒を無理矢理プレイに引き込み、優越感に浸るのが好き。
ムーディーでクールなディープハウスを好んでよく聞いている。
サムライ、ニンジャの言葉、格好が大好き。最近は、気が付けば背後に人影、視線を感じることが多い。○○○だが、本人はニンジャの尾行かと期待している。
デュエルとは、よくセカンドフロアがチルアウト系のバーに顔を出す。ⅡDXの仲間内では、一番すかした感じのする、キザな男。ポーズはいつも左斜め45度の角度を意識。髪より髭の手入れをするのが好き。

#04 SIREN　#03 DUEL

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

当コーナーでは引き続き、以下の内容を募集しているぞ。ドシドシ応募ヨロシク！
●ⅡDXフェイバリットナンバーズ……ⅡDXシリーズ登場曲なら新旧問わずOK。キミが好きな曲ベスト3の曲名と順位を明記して送ってくれ！　集計結果は9月号から発表していく予定だ。
●ⅡDXイラスト……登場キャラクターたちのカラーイラストを大募集！　ⅡDXゆかりの人物が掲載作品をピックアップし、コメントしてくれる。これは貴重！　キミの思いを込めた一枚を送ってくれ！
【あて先】〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係

check this item!

ファン待望のPS2専用ソフト「beatmaniaⅡDX 6thstyle －new songs collection－」、7月18日On Sale！　初回版にはGOLI氏描き下ろしのポストカードが一枚（全5種類）が同梱されているのもうれしいね！　前作で好評だったドリルモードも付いているから、初心者にもオススメ！

dj TAKA＆GOLI両氏のサイン入り「6th」ポスターを、抽選で2名の方にプレゼント！　家宝にしようぜ！

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro！　てなわけで、今回はデュエル&サイレンです。わりとルーズなファッションを意識して、ちょっとばかりHIPHOPなテイストを絡めてみました。
DUELはファットなストリート風、SIRENは少しだけタイトでハイローラー風って感じ。

ⅡDX Hot Line
大人気御礼の当コーナー、さらなる加速のために必要としているのは……そう、読者の皆さんの声！　応援や感想のハガキはもちろんのこと、惚れ込んでるコンポーザーや、毎日のように聴いているお気に入りの曲などを教えてくれ！　人気曲はランキング集計して掲載する予定もあるので、ハガキに君のフェイバリットナンバーを書いて送ってほしいZE！

レアカードもついに解禁！

MONSTER GATE Ⅱ
モンスターゲートⅡ

モンスターゲートⅡ
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：メダルRPG
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2002年4月（稼働中）
■使用基板：-

今回は、一定ターンで体力が減少する仲間モンスターを検証。果たして、仲間モンスターはどのくらい活動できるのか？　気になる部分を調べてみたぞ。

Text：MOMO　※本記事のすべては編集部の調べを元に構成されています

仲間モンスターの寿命って？

『モンスターゲートⅡ』では、召喚した仲間モンスターの体力は一定ターンで減少する。実際に何ターンぐらい連れて歩けるのかを、検証してみた。

検証方法は召喚してから剣を振り、死ぬまでのターン数を数えるというもの。その結果、左表の通りとなった。

注意してもらいたいのは、ハンマーシェルが、キングドラゴンと同じくらい長生きする結果となったが、この結果が仲間モンスターの体力を示しているものではないということだ。あくまで、戦闘をさせずに何ターン生き残るかを表しているに過ぎないのだ。また、生存ターン数は一定ではなく、条件によって変動するようなので覚えておこう。

だが、カードが入手しやすく召喚コストが安いことを考えれば、ハンマーシェルの防御力の高さは評価に値するものだ。通路で挟み撃ちに合った場合でも、ハンマーシェルとSPポーションがあれば、脱出は容易だろう。かわいそうだが、いざというときに、囮としての使い方もできるだろう。

また、巷で絶大な支持を得ているのは、プリーストとビショップ。両モンスターの活動ターン数は、覚えておいて損は無い。

ダンジョンの平均ターンを考え、どこで召喚すれば最後まで連れて行けるかが計算できるようになれば、どんな難所も怖くないぞ。

仲間モンスター平均生存ターン表

種類	召喚費	活動平均ターン数
プーニャ（緑）	4	83
キラービー	6	139
ホッピー	7	153
スケルトン	8	167
ケムンパ	10	195
プリースト	14	251
ゴブリン	11	223
ベビードラゴン	12	237
魔道士	13	251
ゾンビ	15	265
グランシャーク	16	279
ブロッサ	17	293
ターミネーター	18	307
リスタール	19	335
ドラゴン	20	363
ハンマーシェル	21	559
死神	22	391
ビショップ	23	307
マッドブル	24	419
エビルアイ	26	475
ディックモール	27	489
デーモン	28	503
アシュラ	29	524
キングドラゴン	30	559

※表は編集部調べによるものです。また活動ターンは必ずしも一定でないため平均ターン数で表記しています。

総合力においてキングドラゴンにはるかに劣るが、連れていると、いざというときでも安心なハンマーシェル。

プレイヤーを回復してくれるプリーストとビショップ。ポーションSPや、ヘルプリングを使えば、さらに心強い仲間だ。

新マジックカード講座

JOB→JOB チェンジ

何と、ダンジョン（城）の探検中に、キャラクターの職業を変更できる変わったカード。カードを使用すると、現在の職業と見習いを除いた職業が表示される。その中から転職したい職業を選ぶのだが、チェンジの効果はダンジョン（城）を脱出すると無くなってしまう。攻撃系カードが多ければ魔法使いへ、回復系はあるが突破が困難なら魔人へと、使いどころを考えよう。

また、単純にほかの職業で遊んでみたいときに使うのもアリだ。

コレクト

前作にもあったカードだが、その効果は大きく変わった。

今回は使用すると、フロア中に落ちているカードを一気に回収できるのだ。「夢見る」ダンジョンの最下層で使えば、楽しいことになりそうだ。

残り体力わずかか、目の前にクリアの証、回っていない部屋は多数という状況や、ピンチだが有効なカードが無い、そんなときに回復系、攻撃系カードが集まって来る事を期待して、最後の切り札として使おう。

モンスター大図鑑3

※BET数はモンスターカード使用時に必要なメダル数です

「モンスターゲートⅡ」に登場するモンスターを紹介する、モンスター大図鑑も最終回。ダンジョン（城）の最終局面で登場する、手強いモンスターたちを紹介。ここからのモンスターは小細工無し！強靭な肉体と圧倒的な攻撃力で、プレーヤーに襲いかかる。持ちうるすべての知識とカードで対処していこう。

ビショップ　HP82　23BET

マッドブル　HP91　24BET

エビルアイ　HP111　26BET

ディッグモール　HP160　27BET

デーモン　HP137　28BET

体力、攻撃力とも最強クラスの悪魔の……

アシュラ　HP160　29BET

4本の剣を激しく振り回す。攻撃力も……

キングドラゴン　HP190　30BET

シャドー　HP270〜330　召喚不可

モンゲー事典
「モンスターゲートⅡ」の最新情報はコナミのホームページ【http://www.konami.co.jp/gm/medal/project_team/m_gate/】でチェックしよう。インターネットランキングや攻略情報だけでなくパソコンのデスクトップテーマのダウンロードコーナーや「モンスターゲートⅡ」を設置してあるゲームセンターのリストもあるぞ！　ぜひアクセスしよう!!

最強馬はキミが育てろ!

春のGⅠシリーズは過ぎてしまったが、ゲーセンのGⅠは年中無休! 馬に夢を乗せ、メダルをBETしよう!

ジーワンウイニングサイアー
■メーカー:コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル:大型競馬マスメダル機
■操作方法:タッチパネル
■発売日:2002年3月(稼働中)
■使用基板:—

Text:MOMO

出走までのプロセス

出走レース選択

●5レース先まで表示、出走登録可能。登録してしまうと取り消しできない
●出走登録には5~10BET必要
●各レースには出走条件があるので、条件を満たしていないと出走できない
※レースには距離が表示されているので、持ち馬が適性距離かどうか確認しよう
※自分の持ち馬は、1レースに1頭登録できる。1レースに登録できるプレイヤーたちの馬は、5頭まで(10頭立てレースには、7頭まで登録できる)

騎手選択

●出走馬の騎手と、作戦を選択
※騎手データの「手当て」とは、プレイヤーの馬が賞金を獲得した場合に、騎手に賞金の何%が渡るのかを示したもの。手当ての高い騎手ほど、優秀ととってもらってかまわない。
※「連対率」とは、その騎手が連(1・2着)に絡む割合の事。当然高い方が、期待できる。
●作戦内容の「逃げ」「先行」は、レースの序盤から積極的に先頭に入り、最後まで逃げ切ろうとする走り方。「差し」「追込」はレースの終盤から勝負をかけ、ゴール直前で追い抜こうとする走り方。
※馬には得意な走り方があるので、いろいろな作戦を試して早期に見抜いてあげよう。
※騎手、作戦を決めてしまうと、取り消し・変更はできないので注意。

出 走

●レースまでは、調教でコンディションを整えよう
●持ち馬が2着までに入れば、賞金(クレジット)獲得となる。賞金から騎手手当てを引いた残りがプレイヤーへの配当となる。

月刊 馬主戦隊 アルカディア版

コナミ(座間)5月24日 馬主の喜び

凱歌を挙げる

ついに我が厩舎の馬が、デビュー戦を向かえることに。優勝馬との記念撮影を夢見つつ、愛とメダルをつぎ込んで、ひたすら調教してきた成果は出るのか?

初戦って重要

5月24日:前回に引き続き、コナミにて『GI-WINNING SIRE(以下GI-WS)』を取材。いよいよ我が厩舎の馬「モモヤンダーク」が、デビュー戦を間近に控えていた。出走させるなら、最高のコンディションで送り出してやりたい。その一心で調教を繰り返し、調子を上げていく。

隣には、担当編集のおじゃも調教を繰り返している。「Mやんさん、早いことデビュー戦決めて下さいよ」と、憎らしげなごあいさつ。既にデビューした馬が1着を獲ったとかで、ちょっと先輩風を吹かしてる(気に入らないヤツだ)。

「ボクの馬は化けますよ!」

とちょっと離れたステーションに座ったのは、コナミ広報のY山氏だ。以前、10BETで購入した安い馬が大化けして勝ちまくったらしい。それ以来、安い馬を買い続けるロマンチスト! そんな上手いこと続くかよ……と思いつつコナミとの関係を考慮し「マジッスか! すごいですねぇ」と大人な回答でお茶を濁す。

さて、馬の調子が上がってきたところで、出走レースを確認。いくら調子が良くても、持ち馬の適性距離以外のレースに出すのはよろしくない。考えた末、デビュー戦は「GⅢ函館記念」に決定。距離もちょうどいい。そうと決まれば、登録だ。「勝てればよい」というわけで、手当ての一番高い騎手を選択。作戦はオレ的に盛り上がる「差し」で勝負。

登録を二人に伝えると、すかさず「オジャルストーム」「コナミマメガミ」を登録。よほど、自分たちの力を誇示したいようだ(オレの馬に勝てるとでも思ってんのかねぇ)。

そして、ついにデビュー戦! オッズを見てみると、我が厩舎のモモヤンダークは、何と2番人気! 期待と不安が入り交じりつつも、レーススタート!

……誌面でレース展開を実況してもイマイチ盛り上がらないので、結果を言うと、惜しくも2着。将来を期待させる、十分な走りだった。ちなみに、おじゃとY山氏の馬は、馬群に埋もれ着外(そう簡単に化けられてたまるか)。以後、二人は堅く口を閉ざした。

作戦内容は、とても重要。距離や馬の能力を把握した上で、作戦を決めよう。誤った選択をすると勝てるレースも落としてしまうぞ。

出走条件やレース距離などを確認して、出走登録しよう。レース時にコンディションがピークになるようにうまく調教してやろう。

仔馬が欲しくなってきた

それからの「モモヤンダーク」は期待通りの活躍をし、三つのGⅠを制覇。しかし寄る年波に勝てず、着外が増え始めたところに引退を決意。現役に幕を降ろした。

十分な活躍をした牝馬が引退した場合、繁殖牝馬として牧場に残すことが出できる。繁殖牝馬とは、子を産むための母親馬のこと。これからモモヤンダークに種付けしてやれば、その子が競馬場で活躍するのだ。

せっかく繁殖牝馬ができたので、4月を待って種付けすることに。種付けにもBETは必要で、牡馬の能力によってBET数が異なっている。その幅は10~500BETと、ピンキリである。

種付けは血統や相性が重要で、適性距離など注意しながら交配させた方がいいらしい。ここで、立ち直ったおじゃが「安い牡馬でも、相性さえ良ければ、すごいのが産まれますよ!」などとむやみに熱く語っていたが、目に付いた400BETのインブリード(下カコミ内「血統」参照)で即決。

さて、仔馬が誕生するのは、種付けした翌年なので1年近く待たされることになる。果たしてどんな仔馬が産まれてくるのか? 願わくば、モモヤンダークを越える馬が産まれてほしいものだが……。

好成績を残した牝馬が引退すると、繁殖牝馬として牧場に残せるぞ。新たな強い馬を産んでくれることを期待しよう。

「牧場→データ→種牡馬」で、どんな種牡馬がいるかを確認できるぞ。馬の購入同様、良い種牡馬の簡単な目安が価格(BET数)だろう。

種付け~仔馬誕生~入厩

繁殖牝馬作成

持ち馬の牝馬が優秀な成績を残し引退すると、繁殖牝馬として牧場に残されることになる。牧場に繁殖牝馬が居る状態ならば、繁殖ができるようになる。

種付け

●毎年4月、5月に繁殖牝馬が牧場にいると、種付けができる。
●種付けには10~500BETが必要。BET数は種牡馬によって違う。

血統

系　　統:その種牡馬の主要な先祖の名前。配合時に馬の相性の参考に。

ニックス:種牡馬と繁殖牝馬の相性が良いときに、能力の上昇が望める。

インブリード:近親交配のときに、仔馬に受け継がれる能力の変動が大きくなる。

仔馬誕生~入厩

●種付けの翌年に仔馬誕生
●2歳から入厩可能になる

パドックアルカディア

取材中、一同騒然となるレースがあった。Y山氏の馬の引退レースでのこと……Y山氏の馬は引退目前の馬だけあって、人気薄だ。いわゆる、大穴。しかし、馬自身は引退したくなかったのか、Y山氏の馬がなんと1着に! しかも、2着も穴馬。ご祝儀で連複・連単買っていた結果、17,000WINにまで膨れ上がったのだ! 『GⅠ-WS』には、こんなこともあるのだ。

芸人を目指す者はここに集え！

つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ™

異色のお笑いゲームが遂にお目見え！　3ネタを見事演し切り、グランプリ優勝を目指すんや！

Text：G…

つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	漫才ゲーム
■操作方法	ツッコミ3＋あいづち1
■発売日	7月上旬稼働予定
■使用基板	SYSTEM 10

ついに開演！

人気若手芸人9組が一同に集い、持ちネタを披露する「ナイス★ツッコミ」がいよいよ登場。今回はおさらいの意味も兼ねて基本操作説明と、1週目に選べる題目の中からますだおかだの「病院」を詳しくレクチャー。これでアイテムパワーをためておけば、2週勝ち抜きもすぐそこだ！

すべて正確にツッコめれば、ノルマはすぐに達成できる。タイミングはセリフを言い終える直前あたりを目安に。

つっこみポイントは4カ所　基本操作おさらい

「なんでやねん」

定番のツッコミ　どのようなボケにも効果があるが、厳選して使ってこそ真の芸人　ていうか正解の場所覚えれ

「わけわからんわ」

相方が意味不明のボケをしたときに多用「やかましいわ！」との区別が付きにくいのでしっかり判断すべし。

あいづち

152人

これは簡単　緑のテロップで表示されるので間違いようがない　君があいづちを打つことで話がスムーズに進むぞ

「やかましいわ！」

相方が調子に乗ったときにはこれで一喝！　乱発すると暴力漫才の様相を呈するので、使いところが肝心だ。

アイテムツッコミ

後頭部と胸を同時にたたいて使用する。ハリセン→タライ→斧→手りゅう弾→スタンガンと5段階にパワーアップするのだ。

ノリツッコミ

ツッコミポイントであいづちを打つことでネタが派生し、より高い集客効果を得られる。1ネタに最低1カ所は必ずある。

まずは1週勝ち抜きを目指せ！

オススメネタ

ますだおかだ「病院」

観客ノルマ 300人

おかだ（以下お）「はいどーも！　グーキュッキュッ！」
ますだ（以下ま）「いやー最近は怖い病気が多いですよねぇー」 あいづち
お「まあいろいろありますがやっぱり一番怖いのはガンね」
ま「あー肺がんとかねぇー」 あいづち
お「あと乳がんね」
ま「あと西海岸ねぇ」 なんでやねん！
お「西海岸ってどんな病気やねん」
ま「まあ西海岸だけにウミがたまるぅーって」 やかましいわ！
ま「ウミがたまるぅーみたいな」 あいづち
お「二回言わんでええの　そんなもん」
お「ってゆうかね、みなさんもね。ちょっと体がおかしいな思うたらね、すぐ病院に行きましょね」

お「次の方どうぞ」
ま「あのーキムタクみたいな髪型にしてほしいんですけれどもー」 あいづち（ノリツッコミ）
お「んーでもにいちゃん、ちょっと髪の長さ足りんなぁーー」
→「ってなんでやねん」（ツッコミ何でもOK）
ま「じゃあクサナギくんでもいいですわー」 あいづち
お「どっちゃでもええねん！　そんなん！　ちがうがなここは病院や！　ほんでどうしました？」
ま「いやー頭が痛くてぇ」 あいづち
お「ほうほう」
ま「体がだるくてぇ」 あいづち
お「うーん」
ま「どうしようもなくてぇ」
ま「そばに」
ま「いて欲しくてぇ♡」 わけわからんわ！
ま「恋の病でしょうか？」 やかましいわ！
ま「たいてっ♡」 なんでやねん！
お「気持ち悪い！」
ま「今日はだいてっ♡」 あいづち
お「おいっ！　とりあえず熱はどうやの？　熱は？」
ま「あっ、38度5分」
お「うむ」
ま「降水確率30%」
ま「で、洗濯指数がぁ」 あいづち
お「どうでもええねん！」
ま「あっ、ほんでこれ『ひまわり』から見た僕のレントゲン写真なんですけれども」 あいづち
お「どんな写真やねん。すごい写真もってきたなあ」
お「とりあえずでもオイッ！　熱おまえ38.5度かあ？」
ま「はい」 あいづち
お「これちょっと寒気あんのちゃうかあ？」
ま「はぁ？」 あいづち
お「いやー38.5度やったら寒気あるやろう」
ま「えっ!?　サムケって、どこのケなんですかぁ？」 なんでやねん
ま「たぶん生えてます」 あいづち
お「いや　たぶん　とかやないがな」
ま「サムケボウボウですねぇ　たぶん」 わけわからんわ！
お「もお！　とりあえずもう今から診るから、上の服ぬいで」
ま「はぁ!?」 あいづち
お「上の服ぬいで!!」
ま「じゃあ電気消して♡」 なんでやねん！
ま「だって恥ずかしいもん！」 あいづち
お「何が恥ずかしいねん！」
ま「だって今日あの日やもん！」 なんでやねん！
お「何の日やっ！」
ま「今日勤労感謝の日やもん」 わけわからんわ！
ま「感謝せなぁ」 あいづち
お「関係ないがなほんなもん！　っていうかお前、さっきから見とったら十分元気やな。もう帰れっ！」
ま「ええっ!?　なんでですかぁ!?」 あいづち
お「元気やないかっ！　お前もう帰れーっ！」
ま「ええっ!?　今日お風呂わぁ？」
お「もぉ大丈夫！　入ってええよ」
ま「ええっ!?　一緒に入ってくれるんですかぁ!?」 なんでやねん！
お「嫌やそんなもん！」
ま「えっ！　一緒に入りましょうよぉ！」 あいづち
お「一緒に入ってどうすんねん!?」
ま「お風呂だけにすべてを」
ま「水に流しましょうよ」 もうええわ！（どれでも）

二人「ありがとうございました」

ここがポイント

「キムタクみたいな――」がノリツッコミポイント。ノリツッコミと最後のツッコミは、どれを使用してもOKだぞ。後半は畳み掛けるようにテロップの色が変わるので、タイミングが遅れないように気をつけよう。すべて正解ならば300人は余裕で達成できるはず。

ゲー事典 ノリツッコミはテロップが赤いときにあいづちを打てば必ずできるが、それがいい結果になるとは限らない　ただ、何らかの形で会話が派生するので、余裕が出てきたらそれを見るためにあえてあいづちを使うといろいろな反応が楽しめるぞ　ちなみに、赤いテロップ表示で、どのツッコミを選んでも「イケてる」にならない場所がノリツッコミポイントだ

いよいよ発売!! またせたな!

Musapey's Choco Marker™

© ECOLE, 2002

いやー、ほんとに長らくお待たせ！　やっと稼働日が来て一安心の[illegible]、ムサピィだ。これまでの記事で、ゲームの内容はバッチリ分かってもらえたと思うけど、今回はいよいよ攻略。チョコをしっかりジャムってくれよな。

Text：閃屋

ムサピィのチョコマーカー
- ■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
- ■ジャンル：知感パズル
- ■操作方法：4方向レバー＋2ボタン
- ■発売日：6月中旬（発売中）
- ■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

インプレッション

[illegible]

まずは初級モードでルール確認

ブロックの少ないステージは、わりと簡単にクリアできるだろう。でも、中級モード以降はブロックも多く、地形も複雑になってくるため、移動に戸惑ってタイムオーバーになりやすい。ムサピィの移動は独特なので、思った場所にスムーズに移動できるようになるまで、慣れが必要。移動が理解できるかどうかがキモとなる。そこで何度も言うようだが、まず2、3回はステージA「初級」を選ぶことをお勧めする。ここで、それぞれのブロックの消し方や、ムサピィの操作のコツをつかんでから中級に挑もう。

チョコはチョコで（2タイプ）、ボスはボスで消し方が異なることを把握しよう。

地形によっては、思わぬ所に落ちることも！　低い方から高い方へは上がれない。

ひねくれムサピィ NO.3 作・エコール真鍋

理解できたら中級へ。手ごわいチョコ群、さあどうする？

ステージB「中級」からは、何といってもタイムがネック。最初のうちは、消す必要の無いものはそのままにして、とにかくボスを消すことを考えよう。また、ただブロックを消しただけではタイムは増えないので、横ジャムやスライドに持っていける配置が見えれば狙うべし！　ステージのブロック群は、大雑把に以下の2タイプに分類できる。タイプ別に対策を立てて、効率良くクリアできるようにしよう。

B 複数のボスが点在する、起伏に富んだステージの場合

地形の中にボスが複数あるステージでは、ボスをブロックから切り離して、タイムを補充しながら進めていこう。そのためには、やはり地形をスムーズに移動することがポイントになる。外側を回り込むと地形が回転するが、写真のように進行方向の真下にブロックが存在する場合は、ムサピィが落下してしまうことを忘れずに。

手前に移動すれば、地形が回転すると思っているムサピィ。しかし……

足場となるブロックが存在する場合は、地形が回ってくれないのだ！

A チョコがぎっしり詰まったブロック型ステージの場合

よくあるこのタイプ、目指すボスがブロックの中心に埋まっていることが多い。そこで、片側を崩したら一気にブロックの中央に切り込んでいくことを考えよう。

外壁を削ってばかりでは、時間切れになってしまうので注意。

Bボタン活用のススメ

[illegible]

TIPS 一気にクリアだぜ！

ジャマな外壁を削るにも、賢明なやり方がある。それは特殊消し。特殊消しの規模が大きいと、ボムゲージが早くたまってお得。ボムをボスの近くに設置して、一気に大量のブロックを吹っ飛ばせるぞ。

横ジャムは、上にチョコがあればスライドして一気に消える。移動を工夫してスライド消しが狙えるようにしよう。

ゲージをためつつ、ボスが見えるまである程度消し進めよう。ボムをうまく使えば、一気にクリアできるぞ！

ゲー事典 ブロック1マス分だけ空いたくぼみに落ちてしまった場合は、ブロックを置いて足場を作るしか脱出の手段は無いぞ！　ボスとつながっている場所などでは、特に注意しよう。せっかく切り離したチョコを、また自らボスに設置することになってしまう。進む先がくぼみかどうか不安な場合は、立ち止まって頭上のマーカーをチェックすることも忘れずに。

Artist Collection
第二弾リリース記念

新谷さなえ "ガーリィ"インタビュー

pop'n music Artist Collectionの第二弾は、絶大な人気を誇る新谷さなえさん！　実は「新谷さなえ」さんとしては初登場です。今回はアルバム収録曲の秘話やホロリと泣ける野望まで、セキララに語っていただきました。ちなみに一番好きなモー娘。のメンバーはゴマキだそうです。

ポップンな関係 No.15

『8』収録曲にはモデルがいる!?

――『ポップン8』には2曲収録されていて、どちらも新谷さなえさん名義ですね。まずは「会社(セカイ)はワタシで廻ってる!?」についてお話を聞かせてください。

新谷　自分がOLということもあるので、歌詞に実体験をふんだんに盛り込みました。ずる賢くもあり、どこか憎めない「ちゃっかりOL」をイメージしました。

最初はOLというコンセプトが現実っぽくて嫌だったのですが、作るうちにだんだん楽しくなってきました、実際に会社の上司をモデルにしたあたりから(笑)。当時の同僚に聴かせたら「誰がモデルなのか浮かぶようだよ」って。ご本人は聴くことはないと思いますけどね(笑)。そこがまた楽しいというか。

――「タッチ」も新谷さなえさんですね。

新谷　アニメの主題歌を歌った岩崎良美さんと声質が似ているということで、抜擢されたようです。ちなみに原作はあまり詳しくないです。

――そのほかに収録曲はありますか？

新谷　隠し楽曲ですが、Sana名義でスウィングジャズを作りました。「今夜、森を抜けて」という曲で、主人公の女の子が森の中にあるお城のパーティーに迷い込んで、朝が来るまでの間魔法に酔いしれるというはかない夢物語です。正統派ジャズに日本語の歌詞を乗せて、私らしいエッセンスのジャズになったと思います。

――ポップンシリーズ収録曲に加え、新曲が3曲もあるんですね。

新谷　はい。新曲の一つはパーキッツの曲「駅」です。失恋がテーマの曲で、「夕暮れの駅で名前を呼ばれたような気がするけど、君はもういない」という切ない曲です。

パーキッツさんとはライブなどで何回かお会いしていて、ふじのさんはとてもかわいいし、片岡さんもキャラが立ってるし、書かれる曲も大好きなんです。何より音楽のパートナーとして活動できるところにあこがれますね。片岡さんの曲とふじのさんの詞で1＋1が3にも4にもなるところとか。今回、Nazo²鈴木さんが仲介してくれて実現したんです。

それから、"Sana-mode"で評判の良かった「Angel」で作詞作曲をしていただいたToMo K.さんとアレンジの鈴木光人君に「Always」という曲を作っていただきました。これも失恋の曲なんですけど、それでも重た過ぎない「さわやかな痛み」をイメージしています。この2曲は「切ない系」ですね。

最後の一曲は、エレポップにアイドルっぽい歌詞を乗せてみました。その名も「翔べない天使」。必殺エンジェルビ――ム(!?)をご堪能ください。

――オマケにボイスコレクションが入るそうですが？

新谷　Nazo²鈴木さんから「モーニングコールとかよろしく」と言われているんですが、「とか」って何よって感じですよね(笑)。実は「童話を書いて朗読なんかどう？」なんてアイデアもあるんですけどね。これもNazo2鈴木さんから(笑)。童話なんか書いたことないし。テーマによっては泣いてしまって読めないかも。どうすればいいんでしょうね(笑)。

――さまざまな可能性が詰まっている「ボイスコレクション未来缶」ということで。

新谷　うまくまとめますね(笑)。

新谷さんの密かな野望

――パーキッツさんのように、今後組んでみたいポップンアーティストはいますか？　例えばすわひでおさんとかどうですか？

新谷　いいですね！　すわさんってかわいいんですよ。ポップンライブの時、楽屋でずっとマスクをしていたので「花粉症ですか？」って聞いたら「ミツバチになりそこねちゃったんデス」って(笑)。

それとNazo2鈴木さんからは「新堂曲は歌えないよなっ」って言われてます(笑)。熱いですよね、新堂さん。アルバムを聴かせていただいたんですが、まるで自分が「好きだ！　好きだ！」と言われているような気がして、頭から湯気が出そうになりました。歌えるかとか組めるかとかは別にして、新堂さんの詞は好きですね。

――そのほかに野望はお持ちですか？

新谷　ギターに挑戦したいと思っています。Nazo2鈴木さんがエレキギターを貸してくれるそうなので。全くのビギナーだけに、ライブで披露するのはいつになることやら(笑)。キャラクターのさなえちゃんのほうが先にギターを練習し始めているし。

――ギタリスト専用のまた新しい名前が増えたりして？

新谷　ギタリスト専用ではないんですけど、ダンスミュージックを披露するときにSanny December[21]なんていうのはどうかな、と……スイマセン。これオフレコで(赤面)。どっかで聞いたような名前でしょ(苦笑)。

――それは載せない手はないですね(笑)。それでは最後にアーティストコレクションの聴きどころを教えてください。

新谷　ポップンアーティストとしての新谷さなえの集大成、かつ新しい魅力がウリです。新谷さなえのガーリィな世界を楽しんでくださいね。

CHARACTER FILE No.13

MOMOKO★SAN

ジャンル名
HOUSY POP

曲名
会社はワタシで廻ってる!?

アーティスト名
新谷さなえ

昼間は地味なOLのモモコさん。アフター5は華麗にヘンシン！
ワタシ事務服を脱いだらスゴイのよ。ね、課長サン？

作曲者の平田さんから「イマドキOL事情」をモチーフに、とお話を頂いて生まれたキャラです。世界観が先に完成していたのでとてもデザインが楽でした。

さらに届いた新谷さんの歌詞を読みつつ曲を聴いているだけでスーパースペースOLモモコさん★のお話が次々と浮かんできたりして。「＊∴星の課長サンのお茶の温度は180度で、÷∞星のお客サンは−273度……めんどくさー！」と給湯室でぶつぶつ言ってるとか。その辺の妄想はいろいろアニメアクションに盛り込みました。

こんな感じに曲がキャラの世界観を決めたり、逆に曲のデモを聴いて描いたキャラのアイデアスケッチからまた曲の世界観が変わっていったり、作曲者の方とキャラデザインについてやりとりする行程はとても大変だけど、予想できない化学反応がいつも起こるので今度はどうなるかな？　といつもわくわくです。(shio)

POP'N NEWSPAPER

PS版「ポップン6」、発売中！

プレイステーション版『ポップンミュージック6』が発売されたよ！　今回もPS版オリジナルのキャラクターや楽曲が盛りだくさんなんだ。アーケードで『ポップン8』、おウチで『ポップン6』、この夏はこれでキマリ！

プレイステーション専用ソフト
¥5,800(税抜)

ポップン最新グッズ情報！

今月もポップンの新グッズ2種が「こなみるく」から登場だ！　どちらも7月27日(土)販売開始。こなみるく新宿店のほか、e-こなみるく(コナミスタイルドットコム内　http://www.konamistyle.com/)でも購入できるよ！

メモリーカードケース
¥1,200(税別)
★ポップンキャラが大集合したPS用メモリーカードケースだよ。『ポップン6』のデータもこのケースに入れよう！

シールセット
¥600(税別)
★こちらもポップンキャラが大集合したシールセット。これがあれば、いつでもみんなと一緒だね！　かわいいナナがパッケージだよ！

ポップンなプレゼント

今月は新谷さなえさんの直筆サイン入りにゃんこポーズポラロイド写真を1名の方、サイン色紙を3名の方に。そして新堂敦士さんの特製メモパッドを10名の方に、どちらも抽選でプレゼントします。応募方法は200ページをご覧くださいね。

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その15 ～帰って来た!?……の巻

こんちッ！　"THE　バッタもんズ"(この雑誌のスタッフ、イカした？　野郎三人衆)が「やってくれ！　やってくれ！」ってしつこいので、行っときましょう。題して、おっ！　久しぶり！　帰って来た!?『サムライQ&A』のコーナーッ！　イエイ！　イエイ！　いえーイッ！

さっそく、東京都、猪谷由香のQ『耳に着けているのはピアスですか？　イヤリングですか？　気になって今夜も眠れません(笑)。』ということで、A『ピアスの穴が左に2個空いとります。高校の時に自分で空けました。っちゅ～か、たぶん？　イヤリングはイヤろッ？　キモいやん？　すぐ寝てください(ニヤリ)。』

続いて、広島県、舞のQ『新堂さんの出されてるCDって"なんか変だ""君を壊したい""君が好きだよ""Shake!""サムライ・シンドローム"以外にもあるんですか？』ということで、A『まず、6月26日に発売したファーストアルバムッ！　"君を壊したい～Triple Zero～"でしょう　これはホンットにいいので、ぜひ×2、聴いてください　そして、暗に「I Kiss You」というデビューシングルがあるんですが、これは今となっては手に入らないらしいです。ま、案外、中古CD屋とかで、50円ぐらいで売ってるかもですが……。』

そして最後のQ。お！　久々ッ！　福島県、P.N.出海左京。Q『公式ホームページがあるというお話ですけど、それについて教えてください。』A『ちょうど1ヶ月前くらいに出来ました　たぶん携帯では見られないと思いますがッ！　とりあえず一回行ってみてッ！　ちなみに、アドレスは……

http://www.konami.co.jp/kme/shindo/index.html

です。』

ってことでほかにもたくさん、質問、応援メッセージが来てました。本当に皆さん、どうもありがとう。また機会があったらやるんで送ってください。ではでは。今回はこのへんで……。じゃあね～。

ライブ開催決定！　詳しくは下記の公式HPをご参照ください。

DARTS
ダーツ始めてみよう物語

みんなは、「ダーツ」と聞くと、どんなものを想像するだろうか？　鋭い針が付いた小さな矢を投げる……そんなイメージだろうか？　その印象は古すぎる！　というわけで今回は、より気軽に遊べる「ソフトチップダーツ」を紹介しよう。これを読めば、基本ルールからゲームシステムまでバッチリだ。

ダーツの基本的な点数

外周に記された1から20までの数字が、基本的な「シングル」の点数となる。**「ダブル」のゾーンは「シングル」の2倍**の点数になり、**「トリプル」は3倍**となる。ダーツをヒットさせるスペースの広さに応じて得られる点数が違うのである。

中心は**「ブル」や「ブルズアイ」と呼ばれ、基本的には50点**だ。ど真ん中であり、一番点数が高く思われがちだがそうではない。計算上は20点の「トリプル」が60点となり、一番点数が高いことになる。

ルールによっては、「ブル」にも「アウターブル（25点）」「インナーブル（50点）」と分けたり、刺さる場所によって「マーク」という単位で計算するゲームもあるのだが、この話はゲームルールに則したものなので、ここでは省略しておこう。

点数としてカウントされるのは、「ダブル」ゾーンの内側までで、これより外側に刺さっても点数にはカウントされない。また、エレクトリックダーツの場合、点数表示は自動的にモニタに表示されるので、間違える心配はないぞ。

気軽に遊べるダーツ

みんなが想像する鋭い針のダーツは、俗にスチールチップダーツという名称のモノ。古い歴史があり、何となく玄人向けっぽい。これに対して初心者でも気軽に遊べて、よりスポーツ感覚で楽しめるソフトチップダーツというものがあるんだ。

先のスチールチップに比べ、先端が金属ではなくちょっぴり柔らかい。エレクトリックダーツ（以下Eダーツ）と呼ばれる筐体にコインを入れて遊ぶことから、割とアーケードゲーム感覚なんだな。モニタ付きの筐体は、数多くのダーツゲームがプリセットされているし、当然点数計算も自動だ。

まあそんなことから、今回はEダーツの基礎やゲームルール、筐体の操作方法などを説明しよう。

とにかく狙って投げるだけ！

ダーツのルールは単純だ。的を狙って矢を投げるだけ。簡単でしょ？

Eダーツは四人、チーム戦なら八人まで同時に遊ぶことができ、基本的には1ラウンドに3回ずつ矢を投げて、次の人に交替する。そしてゲームごとに定められたラウンド数を投げ合って、その成績を競うというものだ。

面白さの一つとして、その的に刻まれたポイント（得点）がある。例えば20など高得点を狙いたくとも、その両隣は1と5。真下は3。ちょっとでも外れると低得点だ。同じく19の両隣は3と7、18の隣は1と4。このように正反対の得点が並ぶことによるリスクがゲームを面白くするのだ。

簡単ルールと多彩なゲーム

左ページでゲームを紹介するEダーツは「ダートスター・スペクトラム」という機種。実は、このマシンにいくつものゲームが搭載されているのだ。ゲームごとに料金設定は異なるが、基本的にはゲーマーにはおなじみの1プレイ200円という具合。長丁場のゲームは1プレイ100円。

このマシンは国内シェアの9割以上を占める主力機。このマシンの操作方法とゲームルールを覚えておけば、どこに行っても間違いなく遊べるだろう。

密かに増えているダーツバー

横浜を中心に普及しつつあるダーツ。その多くは、クラブやバーに設置されていて、よく行くゲームセンターと同じような感覚では入りにくいよね。また六本木界隈にある有名店も、店員さんは親切なんだけど玄人さんも多そうで、初心者が入るにはちょっと敷居が高い気がするでしょ？

そこで今回は、初心者でも気軽に入れるお店を紹介してみたい。以下の2店舗は、どれも「ダートスター・スペクトラム」の日本総販売元、メダ[illegible]のお店だから安心だ。

こうした初心者向けのお店は、遊び方を丁寧に教えてくれるので、気兼ね無くスタッフに声を掛けてみよう。また、上記のお店では、矢はタダで貸し出されるので手ぶらで遊びに行けるぞ！

Xanadu ザナドゥ

http://www.xanadu.ne.jp/

クラブにダーツが併設されたお店。週末はクラブイベントなどが開催されるため、行く前にスケジュールを要確認。要確認。

東京都渋谷区道玄坂2-23-12-B1
TEL: 03-5489-3750

CAFE GARAGE カフェ ガレージ

http://kamakura.cool.ne.jp/garage777/

1年ほど前より設置しているためレベルは高いが、初心者でも安心。なお駅からは遠いが、一度は川沿いを歩くのもオツ。プールバーも併設。

神奈川県横浜市鶴見区駒岡5-7-33
TEL:045-581-3616

東急東横線・綱島駅より徒歩25分
綱島駅バス停・6番乗り場より13 or 51系統へ乗車、一の瀬下車、徒歩1分

ダーツ情報

基本操作はボタンが五つ

ゲームセレクトの基本的な流れは、ゲーム選択→100円投入→人数決定の順番だ。先に100円を入れてもいいが、最初のうちは操作を間違えることもあるので、ゲーム選択を先に行なおう。

まずはメインメニュー（左図）。ここにゲームジャンルが示されている。赤いプレイヤーチェンジボタン PC を押すとカーソルが動くので希望の項目を選択し、プレーヤーボタン ❶ を押して決定。元の画面に戻りたければ、最下段の「MEIN MENU」を選択して ❶ で決定すれば、前画面に戻ることができる。

ゲーム名を選択したら100円を投入。100円で一人プレイならプレーヤーボタン ❶ が点滅する。二人プレイで200円入れるとプレイヤーボタン ❷ が点滅する。3クレジットなら ❸ が点滅する具合だ。希望のプレイ人数ボタンを押して試合開始。

では、ここからは三つの代表的なゲームの選択方法とルールを説明していこう。

すべてのルール選択は、このメインメニュー画面より行なう。

盤面の下にある五つのボタンの使い方補足。黄色いボタンはスタートボタンのような役割を持っており、主にプレイヤー数の選択に使用するが、中でも ❶ は本文で触れているように使用頻度は高い。なお、間違えて違うゲームを選択してしまっても、ダーツを投げずにしばらく放っておくと、ゲーム選択画面へ戻れるのだ。覚えておこう。

日本で一番有名なのがこのマシン。合計23種類のゲームが搭載されていて、すべてを遊び尽くすには相当のテクニックが必要だ（なんと口PL機能も有る!!）。的には無数の穴が開いていて、ソフトチップダーツの先端が刺さるようになっている。また上手く刺さらなくても、盤面に接触したことが認識されれば点数をカウントしてくれるぞ。

dart star SPECTRUM by medalist

まず基本はここから！ 自己ベストを目指せ!!

COUNT-UP

（カウントアップ／全8ラウンド）

ルールはシンプル。0点からスタートし、8ラウンド投げて得点の高さを競うものだ。多人数プレイでは最高得点者の勝ち。理論上のハイスコアは1440点（60点×3投×8回）。

MAIN MENU→PRACTICE GAMES→COUNT-UP（1PLAY 100円）

一発逆転もある！ ゼロワンゲームの代表格!!

301

（サンマルイチ／全10ラウンド）

301点の持ち点からヒットしたポイントをマイナスしていくゲーム。最初の3投が、20、4、12なら合計で36なので265点となる（301−36）。このようにして、早く持ち点を0にしたプレーヤーが勝ち。なお、ジャストで0にならなきゃダメなのだ。例えば、残りが15点で20にヒットすると、その時点でBUST（バスト）となりプレーヤー交代。しかも、その直前のラウンドの残り点からやり直しだ。全10ラウンドで勝者が出ない場合、最小得点者の勝利。

MAIN MENU→01GAMES→301（1PLAY 100円）

対戦好きなゲーマーならぜひとも極めたい!!

STANDARD CRICKET

（スタンダード・クリケット／全20ラウンド）

15〜20およびブルしかポイントとして扱われない陣取りゲーム。同じ数字に3回刺すことにより陣地とする。1回目は／とマークされ、2回目は×、3回目で⊗……これで「クローズ」となる。また、ダブルだと2回分、トリプルだと3回分ヒットさせたことになる。これを15〜20そしてブルの7カ所すべて完成させれば勝利。または最も点数が低いプレイヤーが勝者となる（カットスロートを選択の場合）。

点数に関してだが、陣地となった場所にさらにヒットすると、陣地になっていないほかのプレーヤー全員に得点を加算できる。この点数争いにおいて、最少得点プレーヤーが勝ちとなる。早めにクローズして陣地を確保することや、閉まってないプレーヤーのポイントを狙って点数を与えるなど、駆け引きが十分に楽しめる対戦ゲームだ。

MAIN MENU→CRICKET GAMES→STANDARD CRICKET→BUTTON3：CUTTHROAT（1PLAYER 200円）

ゲーム開始時にPLAYER BUTTON1でNORMAL CRICKETを選択すると自分のみにポイントが加算され、最高得点者が勝利。

黄プレーヤーは20と18をクローズ、19をマークしている。緑の18、橙の20とブルはあと1ヒットでクローズ。

YARDPAL ASTRO ヤードパル アストロ

http://www.aoki-inc.com/astro/

プールバーとの併設だが、今後さらにダーツの設置台数を増設予定。ビデオゲームも10数台設置されている。

神奈川県横浜市旭区鶴ケ峰本町1-38-3-2F
TEL: 045-955-3300

Benny's Place ベニーズ プレイス

インターナショナルな雰囲気の中、お酒を飲みながらダーツを楽しめるお店。歩いて5分のところに横浜中華街がある。

JR石川町駅より徒歩3分

神奈川県横浜市石川町1-25-2F
TEL: 045-671-0818

今月は、各社の内見会を見てきたので紹介しちょります
こいつで新製品をチェックしておくんなさいまし

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細いので本体も狙える。比較的簡単。

1 機動戦士ガンダム ディスプレイモデル MS-06F2 ザクII

バンプレスト・7月登場・3種

「0083」に登場したF2ザクを1/114で立体化。劇中で使用されていた、マシンガンからシュツルムファウストまで、豊富な武器が付属しているのだ。

2 ルパン三世 ハンドパペット

バンプレスト・7月登場・4種

これを見て「お！」と思った人も多いハズ。そう、「新ルパン三世」のオープニングで、ルパンたちが操っていた人形が、そのまま再現されてしまったのだ。

3 仮面ライダー龍騎 召還！光るキーホルダー

バンプレスト・7月登場・5種

龍騎といえば、カード召還。そのギミックを取り込んだキーホルダーがこれだ。フィギュアに付属しているカードは、ちゃんと腕のスリットに差し込んで遊べるのだ。

4 hidecity プレイセット

バンプレスト・7月登場・3種

公式HPで運営されている、架空のバーチャルシティ「hide city」。ファンがインターネット上に分身を作って生活する事ができるその世界を、hideのプレイドールとジオラマで再現。つなげて楽しもう。

「pink spider」の衣装に
愛車の「くじら」のプレートには「HIDE」の文字

プライズ小 内見会特集

今月は、プライズ制作各社の内見会が行なわれ、今期発売される新作プライズの数々が発表された。その中から、気になるアイテムをチョイスしてみたぞ。

バンプレスト

変形ギミックや、豊富な付属パーツなど、遊び心満載のキャラクターアイテムが目立ったぞ。

テレビアニメ「ワンピース」プレイドール ～砂漠のアラバスタ編～

11月予定

既出の同シリーズと一緒に遊べる、アラバスタ編。しかしMr.2の顔、いくらなんでも作り込みすぎ（笑）。キャラコレ用景品。

カプコンキャラクター クリスマスサンタガール フィギュアVer.2

11月予定

さすがバンプレ。またまたやっちゃってます。この人気シリーズも二年目に突入。今年はピンクで攻めちゃうみたいですな。

アルゼ

入浴中だったり、サンタガールだったり、リアル麻雀のシチュエーショングッズで押せ押せです。

スーパーリアル麻雀 クリスマスコレクション フィギュア

11月予定

この服装にピンときちゃった人は、かなりシリーズをやり込んじゃってる人だと思われるので、おとなしく登場を待ちましょう。

スーパーリアル麻雀 温泉フィギュア付 携帯スタンド

12月予定

携帯スタンドなのに、なぜバスタオル姿である必要があるのかとか、そういうヤボは言いっこなしでヨロシクどうぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

9 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.1
セガ・7月中旬登場・3種

プライズがこんな出来でいいのか！　っていうくらいカッコイイ、ケンシロウ、トキ、シンのフィギュア。それもそのはず、原型は海洋堂が担当しているのだ！　ほかのキャラも続々登場予定。

愛に殉じた漢……

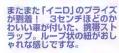
5 頭文字（イニシャル）Dストラップ ループD
(株)エスケイジャパン・7月登場・6種

またまた「イニD」のプライズが到着！　3センチほどのかわいい車が付いた、携帯ストラップ。ループ状の紐がおしゃれな感じですな。

小さいのに、出来は一級品

10 バーチャファイター4 KCF
セガ・7月上旬登場・5種

使用キャラは、ゲットせねばなるまい

セガから『バーチャ4』のディフォルメキーホルダーが登場。特に、ジャッキーとレイ・フェイの髪型がとってもいい感じ！

6 テレビアニメ「ワンピース」チョッパー思い出ぬいぐるみ
バンプレスト・7月登場・5種

トナカイのチョッパーの、劇中での印象深いシーンのぬいぐるみ。アミウタケを見付けて自慢げな笑顔や、パンを涙ながらに頬張ったり……。表情も豊か。

頭がまんまるでカワイイのです

11 あずまんが大王 携帯ストラップ
セガ・7月下旬登場・5種

またまた「あずまんが大王」のニューグッズが登場。ファンシーな作りが、原作の雰囲気にピッタリなストラップなのです。

ちよ父参上！

7 機動戦士ガンダム MSヘッド 連結携帯ストラップ
バンプレスト・7月登場・5種

実は、担当が前々から早く紹介したいと思っていた、個人的にお気に入りのストラップ。MSの頭部パーツを、自由に付け替えて自分好みのストラップが作れるぞ。携帯本体に貼る、連邦・ジオンマークのデカールも付属するのだ。

こんなものは飾りです！

12 オールCAPCOM VS. オールSNK DXフィギュア
バンプレスト・7月登場・4種

カプコンとSNKの人気ベスト1キャラクター、春麗と舞を23センチのビッグフィギュアに。指の表情にも注目してほしいのだな。カラーは各2パターン。

23センチつうことは、実物の……何分の1？

8 スーパーリアル麻雀 ビーチコレクションフィギュア
アルゼ・7月登場・4種

「パートV」に登場した藤原綾、早坂晶の二人を、各2種の水着姿でフィギュア化。大きさは綾が約15センチ。当然、晶はそれより、ちょい小さいですな。

『海へ～』で萌えちゃった人のために

今月のプレゼント

今回は、各社から立体物をご提供いただきました。200ページのプレゼントに応募してね。

バンプレスト
- 6 テレビアニメ「ワンピース」チョッパー思い出ぬいぐるみ……3セット
- 12 オールCAPCOM VS.オールSNK DXフィギュア……3セット

アルゼ
- 8 スーパーリアル麻雀 ビーチコレクションフィギュア……3セット

セガ
- 9 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.1……3セット
- 10 バーチャファイター4 KCF……3セット

タイトー

やはりイチオシはポストペット。そのほかにも、いろんなグッズが並んでいたので、これから楽しみ。

ポストペット キッチンタイマー

10月上旬予定

タイトーが力を入れているポストペットグッズ。おやつを食べているペットたちのジオラマが、かわいくてたまりません。

THE 指揮官2

12月中旬予定

ちゃんと弾まで撃てるラジコン戦車なのだ。後ろのミサイル砲車両と、戦闘バギーもラインナップ。タイガーヘリとか出ませんか？

セガ

サクラ大戦やエヴァをはじめ、ハイクオリティのフィギュアといえば、いまやセガって感じ。

新世紀エヴァンゲリオン HGクリスマスフィギュア

10月下旬予定

ネットとか一部で異様に盛り上がっていた話題のアイテムがこれです。クビれがたまらんですバイ、とそんな感じでゴワス！

北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.4

10月中旬予定

北斗フィギュアも、新シリーズが展示されてました。ついに南斗の拳士たちが登場。それにしてもフドウまで出るのかよ！

コスプレ プレイスタイル Vol.27 PLAY STYLE

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

Feel So Good Style

コスプレネーム れんさん【ビビ】

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。
今回は「FAINAL FANTASY IX」の黒魔導士ビビを送ってくれました、コスプレネームれんさんです。衣装の末端まで丁寧に作り込んであり、布の選択もいい感じです。すべて手作りとのことです。素晴らしい！（＾＾）

投稿コスプレ写真

夏のイベント前にもかかわらず、多くの投稿誠にありがとうございます。最近は背景に凝ってくれる方が多く、私もすごく楽しんでおります。野外でのロケ撮影の際は「晴れ」の日より「曇り」の日の方が光が柔らかくいい写真が撮れます。四季折々の背景とキャラクターとの組み合わせは、まるでその作品が立体になったようで非常に楽しいですよね。

皆さまも、周りの迷惑にならないように気を配りつつ、ロケ撮影を楽しんでみてはいかがでしょうか。

◆ペルソナ2罰　黒須淳【Jさん】
桜の背景が非常に綺麗ですね。全体の雰囲気がいい感じです。

◆K.O.F.シリーズ　ユリ・サカザキ【甲斐姿子さん】
「よゆうっち」ポーズで決めてくれました。

◆真・三国無双2　周瑜【楽都さん】
豪華な生地で色鮮やかです。ゲームの雰囲気にピッタリ。

◆ソウルキャリバー　タリム【葉月忍さん】
衣装の細かい部分の作り込みが素晴らしいです。小物も◎

◆FFX　ティーダ【KANONさん】
綺麗な色合いの衣装ですね。かなり似合っています。

◆スパⅡX　春麗【かにょん☆さん】
金縁がかわいい春麗です。まだまだ人気キャラクター！

◆サイバーフォーミュラSIN　SUGOキャンギャル【マリさん】
密かにコスプレ人気の高いCFのキャンギャルです。かわいい！

◆ヴァンパイアセイバー　リリス【オメガさん】
実によく似合っております。リリスの雰囲気充分！

ご挨拶！

皆さまGET THE TABLE（挨拶）！　コスパの中里でございます。すっかり夏めいてまいりました。水不足も心配な今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか？

さてさて、夏のイベントラッシュシーズンに向けて、衣装作りに忙しい方も多いと思います。ですが、衣装の「暑さ」対策は万全でしょうか？　コスプレの衣装は、通常の洋服と違い通気性の悪いモノも多いので、野外のイベントの場合は、小まめに水分を取ったり、なるべく日陰に入るなどして、大量の発汗による脱水症状にも気を配りましょう。やはり健康管理には気を付けてくださいね。

C3・ワンダーフェスティバル・コミックマーケットと、ビックイベントが目白押しです。暑い夏を、元気に楽しくコスプレをして乗り切りましょう（笑）。

◆K.O.F.シリーズ　アナザーK&レオナ【三剣隆斗さん　月紗織さん】
衣装はもちろん、お二人のポーズのバランスもカッコイイです。

◆ギルティギアXX　ブリジット【みきあいりさん】
衣装の細部まで綺麗に、丁寧に作られています。いい感じ！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

それでは「コスプレ・プレイスタイル」の募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えてください。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレDJ
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、カメラマンさんからの投稿も大歓迎です！
・キャラクター名　・コスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなど）・撮影環境
・露出／絞り　・使用フィルム
などを明記してください。
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、ホームページ、お待ちしてます。

コス事典 色々忙しくって目が回りそうです～（>Д<）。友人たちと計画していた「サイボーグ009」のコスプレ合わせ計画も僕だけ進展無しの状態です。話変わって、協力いただいているコスパさんからのお知らせです。「夏のイベント前はオーダーが非常に集中してきますので、お早めのご注文を」とのことです（笑）。

ホームページ紹介

密かに大好評のホームページ紹介コーナーです。やはり多くの方がホームページを運営されているようで、募集した月以降、毎回たくさんのアドレスを送っていただいております。うれしいことに、お手紙の中にも「いろんな人のホームページをもっと紹介して！」といった内容のものが多くよせられます。

コスプレのホームページは、見て楽しい「写真」というコンテンツを中心に作れるので、内容的には初心者の方でも作りやすいのではないでしょうか。どうしたらいいか悩んでいる方も、とりあえずご自身の写真やお友達が集うための掲示板などから作ってみてはいかがでしょうか？

さて、それではホームページのご紹介です。まずは、今回『ヴァンパイアセイバー』のリリスの衣装で投稿して下さった「オメガさん」のホームページ（左写真上段）です。コスプレ写真のほかにも、トップページに写真を加工した4コマ漫画があったりします。デザインもカワイクていい感じです。

続いては『サイバーフォーミュラSIN』の写真を投稿して下さったコスプレネーム「マリさん」のホームページ（左写真中段）です。プロフィールのコンテンツに、100の質問に答えるコーナーや、『R-MIX』と題した、写真をCGに加工し、展示してあるコーナーがあります。全体的にシンプルな作りで、上品な感じがとてもいいです。

続いては、『FF X』の写真を投稿してくれた「KANONさん」のホームページ（左写真下段）です。ブルーで統一されたデザインがクールな感じのページです。コンテンツは写真中心で、コスプレ以外にも私服の写真などが多数掲載されています。カッコイイ男の子がご覧になりたい方は、ぜひ訪れてみてはいかがでしょうか？ ちなみに、中里は美しい男の子は大好物です（笑）。

http://www.hamq.jp/l.cfm?l=morrigan

http://manikosan.hoops.ne.jp/index.html

http://www.ae.wakwak.com/~nabona/square/

コスパスペシャルイベント！

さて、このコーナーに協力していただいているコスパショップさんが、コスプレイベントの開催を決定しました。コスパショップさんのお話では、

「コスパショップはこのたび開店7周年を迎え、渋谷店のリニューアルオープンに合わせてコスプレパーティを開催致します。

イベントは、チケット配布期間中に、コスパショップ渋谷店にご来店のお客さまで、1000円以上お買い上げの方を対象にご招待させていただきます。会場では、撮影コーナー、ダンススペース、さらにコスパオフィシャル撮影スペースを設け、スタッフが皆さまを撮影させていただきます。ここで撮影した写真は、すべてコスパショップ渋谷店にて無料でお渡し致します。また、ご希望の方はコスパショップ常備の店内アルバムに掲載させていただきますので、ぜひ撮影してください。もちろん衣装はコスパ既製品にこだわる必要はございませんので、皆さま自慢の衣装でパーティにお越し下さい！」とのことです。

★パーティー開催日時／場所
7月14日（日）午後1時～午後4時
渋谷円山町「club ATOM」

★チケット配布期間
6月29日（土）～7月14日（日）

※コスパショップ渋谷店にて、1000円以上お買い上げのお客さまに、招待券を配布（チケットが無くなり次第終了ですので予めご了承ください）。

当日は中里以下コスプレ・プレイスタイルスタッフも、カメラを片手に取材を敢行致します！ 当日の模様はこのコーナーでバッチリ紹介しますので、皆さまもぜひぜひご参加ください。

会場MAP
109
MARK CITY SHIBUYA
SHIBUYA STATION
詳しくはコスパホームページ http://www.cospa.comもご覧下さい。

NAGA所有星

飛び出せ！ゲル・ドルバ

『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX』マニア留場

第八話「時間よ、とまりんしゃい」

※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの標的となった空域の名前である。

『ガンダムDX』ファンページ「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」ではガンダム投稿作品を大募集している。イラストだけに限らず、文章や写真ネタ、自作ガンプラ写真だってオーケーだ。規模縮小にドキハラな戦士諸君、君たちの投稿がある限り、この瞬間はフォーエバー。

Text：シックルアーム連合

中立コロニー イラストサイド6

キミのカラーガンダムイラストを次代に残すべし！ 青春のスターダストメモリーにおひとつ。

（東京都 桑丸曹長）
☆死地に向かう戦士の不器用な■しさ私たちがそれを■えていってあげるから

（群馬県 NAGA中尉）
☆食べかけのハンバーガー、形見となった指輪。名シーンの記憶は、小道具までも記憶に鮮やかに残るもの。

↑http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m

（兵庫県 にゃんこパン上等兵）
☆ガンダムミュージカルがあったらこんな感じ？ ちなみにヘッドも飛ぶらしい（笑）。

（愛知県 原哲子一等兵）
☆いつもながら曲線で描かれたMSがステキ。青空にマさん……に、似合わん。

（東京都コンバ（いん）上等兵）
☆一年でも二年でも、まだまだゲームの人気は衰えず。さあ、レッツ参戦！

（大阪府 ムンク園山伍長）
☆お美しいハマーン様はいいが、かわいく描きすぎやっちゅうねん。

↑http://isweb27.infoseek.co.jp/art/udo24/

（東京都 SFIX伍長）
☆「コーナー縮小!? 大将昇進の夢がっ！」大丈夫だ、命預けてくれい。キャラ別パンチラもひっそり募集。

↑http://members11.cool.ne.jp/~bcour

（東京都 杉本朗伍長）
☆上司にしたいガンダム関係者、上位ランクイン間違いなしのラル氏。面倒見のよさをリスペクト。

（千葉県 ねこのしろ二等兵）
☆少女とマゼラトップ砲はむしょーにマッチするような……気のせい？

↑http://www2.odn.ne.jp/nekosiro

（東京都 桑丸曹長）
☆ガンダム世代のワンポイントお洒落なのさ。

ズムシティ裁判所

今日もズム・シティに罪人たちの哭き声が響き渡る……

本日、私がよく行くゲーセンで「ガンダムDX」のプレイを見学していると、常連最強二人組協力プレイ中の人たちに「マミのムチのアレ」という、とてもイカしたパイロットネームで乱入したお嬢さんがいました。

そこで私は、「絶対にこのままいったら、このお嬢さまは負けるであろう。そこを白馬（連邦カラーザク）に乗った私が～以下略～」と考え、援護するためにコインを投入した。パイロット名は少し悩んだ結果「赤黒いアレ」という世にも奇妙な名前に決定。すると、なんとそのお嬢さまは隣で大爆笑していました。それに気をよくした私は、調子にのってお嬢さまの格闘戦中にクラッカーを投げ込むなど、数々の無礼な行為を働き、気が付けば作戦失敗の文字が……。

この敗戦は、絶対お嬢様のパイロットネームに敗因があると思います。そんなお嬢に判決を。

（大分P72二等兵）

☆「アレ」というのは無論に妄想をかきたてる言葉であるな。「ムチ」なうえに「アレ」では、健全な男子ならば勇み足も無理あるまい。フフフ、と理解あるところを見せてみたが、混乱に紛れて味方にクラッカーを投擲するなど、我が軍の備品を粗末にしおって。貴様が死刑だ。

飛びゲル漫画小隊

飛びゲルではカラー漫画作品も宇宙的に大募集中。縮尺に耐えきれるよう、文字は大きめだとありがたし。ハガキのフチに文字を書くのも勘弁。

（東京都 タマ少尉）
☆これじゃキャ■り兄さん■■■■■か、とかお下劣なコメントを返してみる。

（■■県 タマ■■）
☆「ガンダムは■■■■■■■■■■■」ビー基板が出ませんように。

（■■県 せいと☆ねずみ一等兵）
☆■■■■■■■■■■■■■■■■弱さには勝てないのではないかね？

タマ所有星

ゲル事典 次回の投稿は7/19必着……「飛びゲル」への宛先・締め切りは201ページを参考にしてほしい。前号で募集したアイデア勝負の一発ネタコーナー「モノアイは見た！」への投稿も歓迎だ。簡単なイラストでもよし、実写ネタでもよし、脳内の宇宙世紀がハジケ飛びそうな君からの作品を期待している。すぐさま投稿したまえ。今、送らずして、いつ送るのかね？

電影心象スケッチブック

筐体百景

通り過ぎてきた場所

TEXT／PHOTO 田刈健康

やみくもに駆けつづける日々。

時としてそれは、目指す目標のみならず、
今、自分が立つ位置すらも、見失ってしまう事もある

"気付いたら、ここにいた"
"どうして、ここにいるんだろう"
"これから、どっちへ歩けばいいんだろう"

ふとしたことがきっかけで、わき上がる多くの悩み。
それは、一心不乱に前へと進む決意を、少なからず曇らせる。

たけど、立ち止まる必要はない
今まで自分が歩いてきた道を思い起こすこと、
決意のひとつひとつを思い起こすこと。
それだけで、今の自分が立っている場所は、見えてくる

通り過ぎてきた場所、
そして通り過ぎてきた想いは、
きっとこれからの歩みに、力をくれる

ひとつひとつ踏みしめて、
それがすべてを、未来に生かそう

■取材地／立川・らんらんらんど

このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 編集部「筐体百景」係まで

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro 特別編

ARCADIA FRONTIERS 海岸物語2002

仏血義理の青空と、どこまでも続く紺碧の海！　今年も夏がやって来たゆえに、ゲーセンもすっかりサマーテイストゆえに（一部除く）、「アルカディア フロンティアーズ」も強制的にいい旅夏気分としゃれ込んでみたケロ！　どうせなら浜茶屋ゲーセンも欲しいっスよねと思いつつも、潮風は筐体に厳しいであろうからそりゃないっスよご隠居とのあからさまな結論なぞ気にせずに、今月も行ってみましょう！

ハガキDJ：田渕健康

（東京都　葉月忍さん）

（千葉県　内弁慶立往生君）

（岩手県　伊藤勇太。さん）
☆涼しそうでいいスね〜。
見てるだけで爽快感アリアリ。

（埼玉県　四月一日進さん）
☆ヒーローと海の正しい関係。
サマー（様）になってますね。

（埼玉県　でばいそ君）
Ⓗゲームの世界観とは180°違う、
この開放感を見たって下さい。

（東京都　村上超魔王君）
Ⓗカプコン19シリーズより。
……ほら、眼下に海があるし。

（大阪府　ネミさん）
☆人はまだ、海のすべてを知り得ない。
そこがお笑いの宝庫という事すら！

（茨城県　きんたろ君）
☆海しりとりの巻。
自然なオチに思わずホロリ。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆海でもなびくぜ赤マフラー！
カエルって塩水は大丈夫？

（東京都　しいのかなえさん）
Ⓗこの季節で、一年分の目の保養をしとかないとね！（貧乏性）

（群馬県 NAGA君）
Ⓗ真夏の気合で一本釣り！
……ここは遊泳禁止区域ですか。

（栃木県　霧嶋瑠理さん）
Ⓗやっぱり、泳ぐときにはしっぽも使うのかなあ〜とか。

（静岡県　ココロザシノさん）
☆夏はやっぱりカクゴールでしょ。
一気に食べて脳内ツーンでしょ。

（大阪府　Rikotoさん）
☆海岸近くの別荘に遊びに来てほしい度No.1のかわいらしさです。

（神奈川県　御堂純一さん）
☆平民のおよびもつかないリッゾートが、お嬢様にはしこたま似合うでごわす。

よく聞いてみんな！　投稿作品のキャプション（担当者のコメントのこと）の前に「H」マークがついているハガキは、「HPをお持ちでありますよ」ということを示しております。HPのURLは、アルカディアWebのA-Froコンテンツにて確認できますので、ぜひとも覗いてみなっせ！　アルカディアWebのアドレスはこちら → http://www.arcadiamagazine.com/

青春の情熱と悲しき熱情が渦巻く海特集とはうって変わって、ほのかに夏色薫りつつも通常営業のバラエティCMYK。アーケードゲームならジャンルを問わず、カラーイラストを一斉掃射で紹介させていただくコーナーであります！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆女性陣が個性濃ゆくて吉。アフロでも人気は沸騰寸前!!

（熊本県　末次誉亮君）
☆Kick out now
笑い飛ばしてしまえ、こんな「今」は。

（北海道　[illegible]さん）
☆彼女たちのことを思えば[illegible]

（[illegible]）
☆[illegible]に生き[illegible]自由を求める[illegible]

（東京都　[illegible]）
☆[illegible]

（静岡県　METALION君）
☆「メタルブラック」。初プレイ時の衝撃は今も忘れられない。

（神奈川県　みの虫さん）
☆憂い帯び、なお艶やか。宿命と彩に、誰もが息を呑む。

（兵庫県　石垣さん）
☆「一応三人いる」ですと？一人、二人、三……人ッ!?（汗）

（青森県　大久保一美さん）
☆「タイマー」と見せかけ、「the force」のT・O・R」。完璧妖精。

（鹿児島県　HEELさん）
☆夏は総帥冷房の独壇場ですな。でも不用意に近付くとスパインが痛ぇ。

（兵庫県　こちこさん）
☆人魔ともども、やっぱ子供は無邪気よな。…多分。

（大阪府　正本果因君）
Ⓗエロス魂はアフロに不滅と、危険なれど胸温まる一枚。

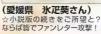
今月の異次元空間

（神奈川県　K番長マリ夫さん）
☆氏のK祭も異次元に到達。求ム驀進！

（秋田県　序偶君）
☆理由なき勢いに、理屈ヌキで惚れた。

式神タブロイド

PS2移植の吉報のせいか、ハイテンションが鎮まらぬ「式タブ」。レベルアップ＝１ページ復活目指してコイン貯めとけってことか!!

（愛媛県　氷疋葵さん）
☆小説版の続きをご所望と？ならば皆でファンレター攻撃！

（岩手県　式神三等岩脇君）
☆普段の美貌も魔法アメ効果か。ぬ、小せぇ＝当たり判定も!?

（東京都　夏目リョウさん）
☆「式タブ」復活希望の念が渦巻いてますな。とっとこ玄乃丈、誰か造って下されぃ！

A-Fro ひみつ情報　大盛況の海特集があったにもかかわらず、先月のチャイナ特集開催時と同様、通常の投稿が普段通り大殺到。実にうれしい限りッス!!　毎月ビッグウェンズディな「ポップン」などの人気ゲームの投稿作品にまぎれ、えらい勢いで増え続ける「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」投稿が大波乱の予感。特集化希望の声もありますが、果たしてどこまで伸びるやら……!?（ちくわ）

アフログレースケール。

TV的にすると、「CMの後、アフログレースケールが!?」的なテロップが流れるであろう思わせぶり地帯、それが「アフログレースケール」でありおりはべり。最近は、文章・イラスト問わず新作レビュー・シリアス投稿をメインに扱っている風潮。

（おはがきAD：福田柵太郎）

（埼玉県 ではいそ君）

悠久の時を経て……魂海人の夢実る

「ようやく出たか、いや、やっとかよ!」

AOUエキスポ記事で『ソウルサーファー』が発表された時、こんな思いがわき上がりました。

今からさかのぼること十数年前。某ペーマガで当時ライターをしていらっしゃた見城こうじさんが、「セガ体感ゲーム次回作予想」なる読者参加コーナーを設けました。面白いと思った僕は、早速投稿。翌月、見事採用に! それが「体感サーフィン」だったのです。

構想イラストも当時らしく、アウトラン」の筐体にサーフボードを付けただけの感じ。ゲームタイトルも「BIG WAVE」。ベタベタである(苦笑)。

しかし、見城さんは「シンプルなのがいい。キャッチコピーもそのまま使えますよ!」

とコメントしてくれたので、田舎学生としてはかなりうれしかったものです。

その後、体感ゲーム予想は破天荒なネタが大半を占めることになるのですが、今でも「メーヴェ、乗ってみてーなー」なんて思ったりもします。

時は流れ、社会人になり、体感スケボーが出た時は「次こそはサーフィン!」と、淡い期待を寄せていたのですが、ついに、ついに! ついに時代が追い付いた!! 最後に、当時僕が投稿したキャッチコピーでシメたいと思います!

「青い空! 白い雲! 熱い夏が君を待っている!!」

……やっぱり、ベタベタである(哀)。

（静岡県 雀KER君）

☆その時の実現は無理でも、思いは卵として継がれ、誕生する瞬間をずっと待っているのかもしれませんね。

君も新ゲーム構想をA-Froに送りつけてみませんか? 雀KER君のように歳月を超えて形になる日が来るかもしれませんよ!

（福岡県 武術師某さん）
☆誰か誰の願いことか、一目瞭然? 笹の葉のポリゴン数がマジカルにスサマジイですな。

（兵庫県 石垣さん）
☆リアル老人と海。やはり三島家所有ビーチなのでしょーねっ!

（静岡県 けいと☆ねずみさん）
☆スイカの代わりにポップ君とか使わんよーにね。

（東京都 ジューシー楽丸さん）
☆ミカのマスク焼けが気になる、それがシャボンの夏たっー

（北海道 キメラ牛君）
☆次は人魚ストライカー希望

（宮城県 高橋ポールさん）
☆だってほら、開放的な夏だから。

（東京都 茨城生まれコンバイン君）
☆誰だったか、こんな事を言っていたね。「死ぬのは怖くないか……」と。

妄シュー オーラシューターズ

某日、夕暮れ時のゲーセンに俺は居た。このところ何日も通い詰めている。それほどまでに俺を魅了してやまないゲーム、怒首領蜂大往生……もう首ったけである。

今日こそは念願の1コインクリアを目指し、万感の思いを込めてゲームスタート!

まずは自機の選択から。直線攻撃スピード重視型のタイプA、……決まり、全くもって簡単だ。

次はドールセレクト、これがまた難しい。文字通り看板娘のショーティア、中華なレイニャン、クール担当のエクスィ。

この娘っこの中から生涯の伴侶を選べといわれ、本編の攻略以上に頭を悩ませるのは俺だけではないハズだ。

それにしてもさまざまな用途に合わせて性格を設定とは(アルカディア6月号参照)、よからぬ想像をかき立ててくれるぜベイビー。

おっと、パートナーの選択だった。ならば俺は……お団子頭がとってもキュート♪ ちょっとロリ顔レイニャン、キミに決めた!! キミと一緒ならレーザーとかいろいろ太くなる気がする! そして発進。

「Go!! レイニャン、Goーッ!!」

「はい、Mさま」(脳内副音声)

ふふん、火蜂とやら、最終鬼畜兵器を名乗るのは、俺とレイニャンのゴールデンプレイを見てからにしてもらおうじゃないか? まあ、首を洗って待っているがイイサ!!

そんなこんなで道中、「Mさま、下よ!」「分かってる!!」とか、「Mさま、さっすがぁ♪」「耳元で騒ぐな!」だのと聖戦士なやりとりをしつつ、はや5面(柵・キミ……ギリギリ)。

気合と運でくぐり抜け、やって来ました火蜂さん。残機0、ボム、ハイパー1つずつ。実際ここまで来れりゃ御の字なのだが、やはり漢ならば、一花咲かせて逝きたいものである。

幸いハイパーが一つある。とはいえ、この状況での発動は両刃の剣どころの話ではない。俺はニュータイプでも某忍者戦士でもないのだ(強いて言うならNTレベルはカツ・コバヤシ並、忍者っぷりはロクロウタ程度である)。

その時、先日見た名言が脳裏をよぎった。

「稼いで死ぬなら大往生」

……ハイパー発動である。

致死量の弾幕の中をギリギリまで接近する、そして

「さあレイニャン言ってやれ、とっておきのアレだ!!」

「ハイ! いっけぇ〜! ハイパーオーラ撃ちだぁ〜!!」

極太の閃光が火蜂を撃つ!! と同時に俺、大往生。

両刃の剣は根元からポッキリ折れ、俺の胸に深々と突き刺さっていたわけで……ゲーム終了。

まあ、アレだ。今回の教訓はレイニャン最高!

ということでよろしいか?

（大往生）

（東京都 イソロク君）

☆次回作の『怒首領蜂即身仏(ウソ)』では、格ゲーばりにドール数が増えて、髪色やスリーサイズまでエディットできれば最高、最高だあああ!

……まあ、ゲーセンはゲーマーたちのオーラが集まり、一つの場を成した存在、バイストン・ウェルだということで。

A-Fro ひみつ情報

日本の夏は投稿の夏であるからして、室内での作業時間が増えるはず。そこで危惧されるのはエアコンによるカゼっぴきであり、冷房の効いたゲーセンで遊ぶ時も同様。夏本番を前に、体力マキシマムでガトリングなボディを形成していただきたい。マジでカゼには気を付けてくれよな。リゼット似のメガネっ娘か看病に来てくれるかもー、などという妄想は捨て去ることだ。

キャプテン☆リクエスト

（福岡県　ウラ毛☆Aさん）
☆いいじゃない。体育会系九人詰め込んでやりなさいな。

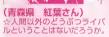
（神奈川県　岡本雅也君）
☆ここまで到達すると、ある意味終着駅にて安心かと（おい）。

（青森県　紅葉さん）
☆人間以外のどうぶつライバルということはないだろうか。

（石川県　りえさん）
☆ばれちゃあしょうがねえ。

アルカディア大瀑布

ゲルエロス村

過疎化防止月間

読者の助平魂をブラックホールのごとく吸引し続けるカルマチック天国、それが「ゲルエロス村」。地図には載ってない、秘密のヴィレッジさ。

（神奈川県　秋雑勇梨さん）
☆この服、ひょっとしてテスタの趣味だったりして。

（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆映画版には、ぜひとも登場させて下ちゃい。

（兵庫県　江我魚さん）
☆この人のおかげで、ついにGGXも脱衣格闘に！（ちょい違）。

（大阪府　大嶋亮君）
☆コスチュームデザインは村田真吾氏とのこと。むふぅ。

（愛媛県　立花永樹さん）
☆いつもの衣裳も、十分水着っぽいと思うのでしゅが。

（宮城県　STO君）
☆またもや強制ドラマ発動。ネクタイっ子は気を付けろ。

（東京都　タマ君）
☆怒涛の新展開を迎えたロコ刑事。ちゅうかアンタ激し過ぎやっちゅうねん。

（東京都　STS！君）
☆どんどん病んでくるSTS！ワールド。嗚呼……。

（東京都　F.F太郎君）
☆みんなもバーチャルシリーズで正しい心を鍛えよう。

（新潟県　げっつ☆先公）
☆若さは君を輝かす。KA･GE･KIに素敵ね。

（東京都　娑薫世界一さん）
☆「あるあるあるー！」叫んだ言葉が、断末魔。

ぷち特集「壊してしんぜよう」のコーナー

（栃木県　エンジェらぶF君）
☆破壊されるとババアに説教されそうな機体ではある。

（三重県　猿天化G君）
☆近接攻撃に必殺旋風剣が欲しかったNE！……隠しであったらヤダな。

A-Fro ひみつ情報 毎回ランダムに掲載されている大瀑布の各コーナー、「ゲルエロス村」「ガーデンローズ」「プリセル大作戦」ですが、コーナーが無かった場合は次号以降にストックとして持ち越されることになります。故に、「締め切りを守ってハガキを出したのにコーナーが無かった！」と言う場合は、どうかお怒りを鎮めあそばして、次号以降をお待ち下さい。あなたからの投稿、お待ちしています。

MM 無理想 無解決 コーナー

CX系で放送しているスポーツバラエティ「ジャンクTV」の中で、割と頻繁に「マーシャルチャンピオン」のSEが使われていますが、気付かれてる方は全国に何人いるのでしょうか。ゲーム消えても魂消えず、そんな感傷的な気持ちに……って、それは違うだろオイ、と、いつもながらの自作自演をお送りしました。㋟

いまだに『R-360』が現存している場所ってどのくらいあるんでしょうか？　以前、としまえんに有るという噂を聞いて調査しに行ったのですが、無かったのでがっかりしました。その代わり、西武園ではタイトーの『D³ Bos』を発見。メンテ中で遊べませんでしたが、ほかにも負けず劣らずものすごい筐体ラインナップに驚きました。
（東京都　G.CAR.STK君）
☆遊園地ゲーセンは敷地の広さにモノをいわせて、ドロス級の大型筐体をしこたま抱え込んでいる所も多いですぞ。意外な掘り出し物に出会えることも多いので、近辺に遊園地がある方はチェックしておくといいかも。『R-360』は……マイケル・ジャクソンの家に行くしかないのか？

ブリジット・ショックがいまだ冷めやらぬアーケード業界に、ついに真性の純正ロリっ娘が！『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』アリス13歳！　これで業界も安泰だ！
（青森県　おまえ君）
☆少子化に加え、低年齢層化まで進む格闘業界。この先一体、どうなっちゃうんでしょうか。

ゲーパロ愛の館「へい、らっしゃい!!」とばかり思ってました。
（愛媛県　ぷらむりーふ君）
☆気にするでない。私もサッカー選手の「デル・ピエロ」を「デルピ・エロ」だと思っていたよ。なんちゃってハハ、ジョークだよジョーク……ジョークだってば、もう！

以前、自分の投稿が初めて載った日、自己嫌悪で寝られませんでした。が、もう一回味わいたいのでお願いします。
（富山県　R&R君）
☆しょうがねぇ。もう一回だけだぞ。

5月号の田渕さんへ。『怒首領蜂』はこの調子だと「無名人名語録」「二度目の大往生」「浅田飴」あたりの方向に進みそうです。
（新潟県　こびきのよましげ君）
☆その後も考えてみましたが「怒首領蜂即身仏」とか「怒首領蜂信賞必罰」「怒首領蜂学校であった恐い話」あたりの方向に……進まないね。

⬆（東京都　高森君）
☆死ぬ前に一度はやってみたいボケだ

⬆（神奈川県　えみりんさん）
☆この日、アフロ総ロール部は結成された。

⬆（埼玉県　タピオカ君）
☆オトナの対処をされたって感じ。

⬆（宮城県　STO君）
☆健康には良さそうだ。

⬆（宮城県　伽澄綾さん）
☆デンセン無しの無敵ストッキングなのだ。

「WCCF」に向けて、マイベストイレブンをイメージしてみた。しかしその中の大半のメンバーがセリエA所属じゃない事を後から知る。ショボン。
⬆（福島県　軍団長君）
☆ネコの絵に無念さが出てる。7点。

⬆（埼玉県　四月一日進さん）
☆ミートゥー。

⬆（東京都　雑賀君）
☆君の敗北が業界を支えているのDA。

⬆（大阪府　ムンク園山さん）
☆今は……今は言えないの。

⬆（福岡県　皐月トミィさん）
☆おネコさま用にも一冊、ぜひ。

ピチっ子♥土俵祭

アーケードゲームに華を添える美少年たちを支援するべく結成されたのが、当「ピチっ子土俵祭」であります。一体、この雑誌は何がやりたいんでしょうかと気が遠くなりつつも、爽やかにコーナーは進行していくのでした。

（神奈川県　梅毒バプティズムさん）
☆ドラマの始まりは、どこに転がっているか分からねっす。

（東京都　伊藤良貴っぷせ）
☆ハガキ裏のピチっ子談義では「闘丸しばりてェ」の一言にジンときた。

（広島県　湯ノ香さん）
☆本当に弟がいたりして〜

（青森県　えむえーさん）
☆初投稿でピチっ子送り……これに懲りず、今後ともシクヨロ。

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆ピチっ子の夢よはるか。懲りずに強く……生きろ！

（鹿児島県　HEELさん）
☆夕焼け時に彼の曲を聴くと、ついついホロリとしてしまうのね。ピチっ子のテーマ曲に認定。

アフロ浪漫部

君の心にロウマンスはあるか!?　え？　ない？　そう(完)。ていうかですね、このコーナーではチミらの魂に宿る憤りをしこたまぶつけたり、日常の中でほのかに芽生えたプチ浪漫について語り合ったりすることにしました。

（愛知県　AZさん）
☆恋は追いかけている時が一番楽しい。楽しいんだったら！（妙に切実）

（広島県　玲奈りんさん）
☆WOW！　今後の展開にドキドキよ。誰か話の続きを考えて下さい。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆現実に流されるなんてまっぴら御免！　という、君の姿勢に乾杯だ。

IIDX-FLYERS!

応援御礼！　連載と同時にすっごい反響が来た（本当）"BEAT RAIZING II DX"ですが、A-Froも負けずにバックアップしていくぜい！

（神奈川県　磯崎聖君）
☆初犯ということで、今回は放免とす。

（愛知県　みなぎゆうさん）
☆みんなのサポートで、さらに加速するからね！

（山口県　里見チサキさん）
☆リリスも早くビートレに登場してくれるといいっすねっ。

（東京都　イネさん）
☆一挙手一投足が見逃せない、これから注目の二人でしょ。

（大阪府　西ユキイさん）
☆ストックから緊急掲載〜。連載で初めて生い立ち知りました(涙)。

A-Fro ひみつ情報　今回もIIDXコーナーをフンヌと設けてみました。IIDXデザイナーのGOLI氏はいつも本誌の読者コーナーをチェックして、IIDXイラストが載っていないか探しまくっておられるとのこと。連日連夜のお仕事でクラブにも行けない激務をこなしているGOLI氏を励ますためにも、ニデラっ子はこれからもキリキリとイラストを送るべし。併せて「ビートレ」の方もよろしく。

げえせん歳時記

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズッ!!
今ちょい〜っと気になってる作品
楽しみにしてマスよ〜♪

話題沸騰 超大型台風の目となレイ!

21世紀になってまたこういう物が拝めるとは! え、何のことかって? そりゃもちろん久々の新作2D格ゲーさ、何の続編でもないピチピチの新作さ! タイトルは……レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ!

まずはキャラをざっと見ていこう。ふむふむ、見た目にイロモノは少ないなぁ(残念)。だが妙な格闘スタイルがツブぞろいだ。

何だよ「天使のエネルギー」って。アレか? 翼を拳に変えて殴るのか?(それは天使見習い)

この「プレデター」って何よ、光学迷彩か? んでエリアンをハンティングとかすんのか?(それはカ○コン。ちなみにプレデターは捕食者の意)

む、何気に視界に入ってくるこのアフロヘアー……「截拳道」使いかよ! カポエラ使いかと思ったよ(それは鉄拳)。しかしまた立派なアフロで……明日のアルカディアを担うのはコイツしかいねぇな。

おや、「カポエラ」はこっちか、しかもおにゃのこか! さすがはカポエラのネオジオだね(ちょっと違)。やっぱパオパオカフェの店長なんかな、17歳だけど。

こっちのロリは「体操+悪魔による憑依」か……濃いのう。憑依っつーとサッパっぽいキャラになるのかねぇ流行りかねぇ……って「体操」!? ジムナスアーツか? いや、それは新体操だし、そうか、ジャン・ピエールか! ポルナレフじゃなくてロンダートだ!(編注・『ファイターズヒストリー』ね) 前溜めだ! このロリは前溜めキャラなんじゃあ!

……ゲフン(咳払い)。そういや、主人公見てなかったな。龍髄拳を使う兄弟で、名前は「ジミー」と「ビリー」か。……ひょっとして、『ダブルドラゴン』の続編?

(兵庫県　アステカ式格闘技が気になる　やまと臥幻君)

☆キャラクターがアルカディアに掲載されると同時に、烈火の勢いでミスタージョーンズやプパなどの投稿が届いたぞ! 特にアリスたん萌えーってのがな。その興奮は分かるが、まずは落ち着けペド野郎ども! ……失敬。いや、実際に生アリスの勇ましい立ちポーズを見ると認識変わると思うですよ。うん。

ご指摘の『ダブルドラゴン』続編説だが、今はまだ言えぬ。ARCADIA100号の暁にはこっそり教えてしんぜよう(予定)。

(青森県　ふちこま君)
☆歌うの好き? 踊るのは好き? オーケー、今日から仲間だね。

(福岡県　倉長行矢さん)
☆前言撤回、あなた……ちっとも空っぽじゃないよ!!

(埼玉県　カン太さん)
☆もっさりしてこそアフロ、通行人の邪魔になるほどに!

その場所は時々ハートホスピタル

それはこの間のゲーセンでの出来事。何やら地元にいた外国人らしい方々(五人くらい)が『CAPCOM VS. SNK2』の対戦台で、ボコボコにされているのを目撃。まあ、彼らの操作方法が「レバー回転+ボタン連打」ではどうしようもないのだが……。

それを見た自分は「……滅してくれようか」と、その台に座った。

それから数分後……自キャラの覇王丸が、相手のベガをかっさばいたところで勝負が着いた。少しだけ(内心で)勝ち誇る自分。

と、その時「おめでとう」という声が後ろから。見れば、先ほどの外国人の方々が後ろでずっと自分の対戦を見ていたらしかった。

「……ありがとう」

照れくささ半分でそう言葉を返した自分。こういったコミュニケーションがあるからこそゲーセンは楽しいものだと思いつつ、その後のプレイを楽しんだのだった。

(広島県　大自然の流浪人君)

☆これぞゲーセンの専売特許。ゲーマーは国籍関係なく分かり合えるのですよねっ。

GLASSMANIA壮行会

(メガネを喰いながら)ガハハ、前回はポップンに負けたんじゃねえ、ポップンを愛する心に負けたんだよ。今回は有望なメガネっ娘も大増量され、負け要素ナッシング! ていうか、ダイヤグラム10:0みたいな。メガネおかわり!

(鹿児島県　氷砂夜柾兎さん)
この娘がいるから今度こそ負けへんで! メルヘンタッチなふみこたん、毒虫が飛んでますがっ

(福岡県　皐月トミィさん)
マダム麗羅の方には絶大な威力を誇るかと メガネだしな。

(東京都　采姫炬さん)
☆覚醒したね、そのエネルギーをメガネっ娘に使うのサ。

(岩手県　式神三等兵岩協君)
☆頑張って!
いや、ハダカはちとマズイ節。

(福岡県　柊カキコさん)
ジュリアの祖国グラスマニア(うそ)の有事! 決起せよ!

(東京都　F・F太郎君)
大怪獣もグラマニを支援! メガネに見えないこともない。

A-Fro ひみつ情報　今月号の「WWWサイトの泳ぎ方」では我らアフロズも激ハックアップ中のIIDXサイトが特集されとります。勢い止まらぬ『beatmania IIDX』、心にリズムと轟くBEAT感覚麻痺のサイトが世にはあふれとりますのう兄者!! ……なぬ、まだチェキしてねぇ奴おるんか? 今すぐP170をご覧なせぇ!! パソコンねぇなら気合いと努力でキラッとなんとか見れ(無理ー団師団)

ぼくたちは投稿でつながっている

A-Froの投稿仲間で集まり、ゲーセン巡りや旅行をする事がたびたびある。ゲーセンやイベントで出会った時などにアドレス交換をしておいて、それで連絡を取り合ってオフ会(?)を催すのである。

さらに今はインターネットのおかげで、遠くの人やまだ出会ったことのない人とでも手軽に交流ができる。なんせ、その人のペンネームでワード検索すれば簡単にHitするんだから！　昔じゃ考えられなかったよなぁ、投稿仲間のネットワークなんて。

でもホント、地元関西に限らず、結構全国的範囲に渡って実に多くのA-Fro仲間と生交流している。A-Froの全国性と、その交流度の高さの証といえよう。

そうしてみんなで集結したら、とりあえずはシーメー屋でご飯しつつ自己紹介大会。そして本分たるゲーセン巡りにとしゃれ込むわけである。これが本当に楽しい！　ゲセはやっぱり友達みんなで行くものだという事を再認識させられる。

しかもそれが、普段「投稿コーナー」という場で接している人たちなのだから、楽しさも格別である。同じ場で活動しているけど、投稿コーナーという性質上なかなか交流のチャンスは無い……。そんな同志たちと直に接し、共通あるいはそうでない話題やテーマで盛り上がる。考えただけでもワクワクしてくる！　実現時の喜びはブリたん級だ！

こういう投稿者オフ会的な催しは、各地で行なわれてほしいなあ。そうして地域ごとの集会がつながって、全国的な交流にまで発展する……。これこそ、私が長年描いていた投稿人同士の輪だ！

いつの日かそれが実現すると信じ、今後も投稿やオフ会で頑張ろうと思う。皆さんも、まずは親しい人に呼び掛けてみてはいかがだろうか。小さな事の積み重ねによって、大きな事は実現されるのだから。

(滋賀県　大聖リース君)

☆投稿者の方々がお持ちのサイトを巡回していると、投稿というキーワードから発展したかと思われるコミュニティが多数見付かる。ゲーマー間の交流の一助として、A-Froが取っ掛かりになってもらえれば、こんなにうれしいことはないですな。

アルカディアHPの投稿者サイトリンクはもちろん、投稿者の方々が作っているアルカディアンリンクを有効活用して、投稿者同士の横のつながりが広がってくれる事をA-Froは願ってます。

大聖リース君も指摘している事ですが、ゲーム友達探しやオフ会のお誘いにインターネットを利用する場合は、最低限のネチケットは遵守しましょう。強引な勧誘はゼッタイにダメですよ。特に掲示板は公共の場。常識的な行動を取って楽しみましょうね。

(神奈川県　みの虫さん)
☆再会の時は何も言わず、その背に煌くものを見せて。

(東京都　小島夕治朗君)
☆説明のつかない行動。関係を持たないのが最善と分かっているのに。

イカルガー!!
白痴性
斑鳩ール

(熊本県　エレ金哲君)
☆最後の最後でドッと疲れる効果を狙ってみました。

次号予告

次回のA-Froはひさびさのメーカー特集。今回のピックアップはアーケードの老舗、「SEGA」だ。

アーケード業界黎明期から現在まで、トップシーンで活躍を続けるセガのゲームに関するネタを大募集するぞ(カラー・モノクロ問わず)。「アウトラン」筐体から「マジカルトロッコアドベンチャー」まで、セガの突き抜けた筐体センスをネタにするもよし、テレパスィーで同志を募りサンマン豚祭りを開催するもよし！　セガのゲームは秋葉原一ィィ、と思うセガっ子諸君の参戦を強く所望。

文章もセガに関することならネタは自由。オレ的セガヒストリーやセガの名作、裏の名作などを書き綴ってくれ。待ってるぜ！

後記

短期集中連載・採用されやすい投稿入門　～第一回　喜ばしいハガキの書き方～

ヤング！　毎月投稿してくれる読者ーズのみんなに、ぜひとも聞いてほしい話があるんだ！　A-Froに投稿するときは、基本的には201ページにある「投稿規定」さえ守ってもらえれば、後はみんなのほとばしる情熱の導くままに、どんな形式での投稿を行なってもOKなんだ。一見間口が広そうな"投稿作品"だけど、これからいうことをよく聞いてもらえると、さらにゴキゲンな投稿作品に仕上げられると思うのさアッフッフー！

●掟その一「文字は大きく」

文章投稿であれイラスト投稿であれ、文字は見やすく丁寧に。かつ大きめに——それが、この村で尊ばれる投稿伝説の冒頭である。

文字投稿の場合は、書いてある内容が分かりさえすればオッケーなんだけど、読みやすく丁寧な文字で書かれているとかなりソーグッド。

メール投稿やパソコンの打ち出し、原稿用紙に書かれている場合は問題無いことが多いんだけど、便箋や公告チラシの裏に細かい文字でびっしりと書かれてたりすると、担当はほんのちょっぴり悲しくなるらしいです。便箋や無地の紙での文章投稿は、文字の大きさに気を付けよう！

それと、イラストや漫画の場合、書き文字の大きさには注意。あんまり小さすぎると、縮小して印刷されたときに文字が読めなくなってしまうんだ。できるだけ、セリフやネタ文字は大きく書いておこう！

●掟その二「イラスト投稿は用紙の端近くに文字を書かない」

イラストやマンガ投稿に限っての話だけど、ハガキなどの端っこギリギリに文字を書くと、本誌に掲載されたときにせっかくの文字が切れてしまう場合があるんだ。故に、漫画のセリフやイラストの書き文字なんかは、ハガキの端っこギリギリには書かないようにすると高ポイントなのさ！　イラストでポイントとなるオブジェクトについても同様だ。

(熊本県　五木野冴森さん)

■これが理想の投稿作品！

1.文字は大きめ！

ハガキが縮小されても、十分に読める大きさだと採用率アップ！

2.ハガキの縁に文字を書かない

誌面にハガキを掲載するときに、レイアウトの都合上、端っこが切れてしまったり読みにくくなったりすることがある。なるべく端っこに文字がかからないように、余裕を持って文字を配置しようぜ！　その点、左の五木野さんの作品はグーだ！

3.ネタはハジけろ(笑)

上記の約束や投稿規程を守ることも大事だけど、やっぱり一番大事なのは「ネタ」。君の中に眠るゲームっ魂を、ハガキにしこたまぶつけてたもれ。

次々号10月号の締切は……　7月19日(金)必着！

ご注意!!「消印有効」から「必着」へ変わりました！

WEBページおよび投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい注意は、こちらを参照して下さい！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧下さい！
afro_cg@arcadiamagazine.com

そんなA-Froのあて先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

IT WAS NIGHT

小さな村を訪れたミシェルとアルベール、繊細な描線で彼らの歩む無明の旅路を描いた一作です。宿命の切なさを描く小説も良作。

制作者より：VN発売から1年余り、満を持して送るゴシックホラー合同誌！ マンガと小説の2本です。

B5版　48P　オフセット　表紙2色
定額小為替500円（本代）＋切手240円（送料）
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302
須藤弥生

待ちルダBaby

4コマ多めのショートギャグ集。オチはスタンダード風味かな？　オールというよりはマルチキャラで、ストⅢのキャラも出てます。

B5版　オフセット　48P　表紙カラー
500円分無記名小為替（本代）＋210円分切手（送料）
〒225-0011　神奈川県横浜市青葉区在田西1-7-5　青葉郵便局留　芳賀雅子

ポップンミュージックシリーズ 発行 FROGS CLUB

THE LOVE PARADE

シリアス

B5版　オフセット　44P　表紙2色
100円分の無記名小為替＋200円切手＋返信用封筒＋宛名シール
〒606-0024　京都府京都市左京区岩倉花園町356-104　岡本麻衣

スマイル&ユーリ、ユーリ&アッシュの二本収録！

詩的な、しかし気取りや気負いの無いサラリとした風味のお話を2本収録。張り詰められたほろ苦い悲しみが暖かい微笑みに変わる、瞬間の演出が絶妙ですぞ。

200年間、自分自身の存在をも消してしまう透明人間に出会ったユーリは……。さっぱりした描線による空気感のある絵が、暖かく優しい世界を描き出します。

K.O.Fシリーズ〈女性格闘家〉
アンケート回答者様大ボシュウ!!
今回、女性格闘家のアンケート本を2種類作ることになりました。
A キング・マリー・ヒナコ・シャンフェイ
B ユリ・舞・香澄・ちづる
以上、8名の女性たちと楽しいアンケート本になると思います。興味を持たれた方や、女性格闘家チーム好きの方は、80円切手を必ず同封し、下記の住所までご連絡下さいませ♡
〒890-0025
鹿児島市原良町2109-17 ひまわり荘202号
原田方 長吉 由加里

ビーマニ戦隊ポップン5
アンケート回答者様募集中！
ビーマニ戦隊ポップン5のメンバーが少しでも好きな方、どうぞ宜しくお願いします!!
切手不要、同人グッズ、ペーパー同封OK。
〆切りは10月15日必着です。
〒366-0051
埼玉県深谷市上柴町東1-26-7
森(様)方
四月一日 進

★ビーマーおよびポッパー仲間募集!!
ビーマニⅡデラもしくはポップンやってる人!!（老若男女問わず！）友達になりませんか？　うまかろーが下手だろーが友達になりましょう!!　お待ちしておりますです！
〒227-0048　神奈川県横浜市青葉区柿の木台28-20　茜寮　小関一歌（同人グッズOK！）

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送って下さい。

★文通して下さい！
ポップンミュージックが好きな方、文通して下さい!!　性別・年齢不問です。PR同封されてるとうれしいです。初回のみ80円切手を同封して下さい。
〒235-0045　神奈川県横浜市磯子区洋光台4-44-6　堀綾美

7月号で紹介したサークル「濃縮還元帝国[illegible]」様の[illegible]ですが、掲載された申込先住所が間違っておりました。誤「宮野木町1860-29」→正「宮野木町1820-29」です。「濃縮還元帝国[illegible]」様並びに読者の皆様にはご迷惑をお掛けいたしました。訂正してお詫びするとともに、今後このようなことが無いようより厳しく確認作業を行なっていきたいと思います

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストの分が多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー、またはコマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

鉄拳4 発行／CIRCLE:ISS

ロード花道〜第3章〜

ギャグ

遭難した花郎と仁を描くギャグ漫画がメインの1冊。読者ページやウソ広告が楽しいです。先着数名様にスケジュール表のオマケ付。

B5版 28P オフセット 表紙カラー
600円分の無記名小為替＋240円分の切手
〒182-0026 東京都調布市小島町1-2-5 II-101 清野様方ISS

サムライスピリッツシリーズ 発行／IRON・AGE+ZEPHYR

天之下之主者 -アメノシタノキミタルモノ-

シリアス　ギャグ

火月と蒼月が互いに抱く憎しみと優しさ。視点の異なるシリアス2本で描く兄弟の愛憎を描く合同誌です。ほか、1Pギャグ2本収録。

B5版 52P オフセット 表紙カラー
600円分の無記名小為替＋210円分の切手＋連絡用80円切手
〒330-0805 埼玉県さいたま市南中丸251-8 狩野みどり

機動戦士ガンダム 連邦VSジオンDX 発行／高級マンション建設予定地

盗聴イセリナ

ギャグ

はよ〜んな感じのかわいい絵柄で頑張るフラウ・ボウを描く1冊。1Pギャグや攻略記事が挿入されていて、ボリュームも満点です。

A5版 オフセット 80P 表紙カラー
600円分の無記名小為替（送料込）
〒453-0013 愛知県名古屋市中村区亀島2-31-10-402 余稔博

ある意味、一番手っ取り早い方法です 牡丹、同人デビュー!? その6 印刷屋さんに聞いてみよう

牡丹「よーし、印刷所のマニュアルはよく読んだし、これでオフセット印刷を頼む準備は完璧！　のはず、だと思いたい……あーん、やっぱり不安だよーう」
ジョイ「仕方ありませんな。ではついて来なさい」

裁ち切り線とトンボに注意！

ジョイ「ここは大陽出版株式会社の秋葉原営業所、そしてこちらの女性は営業所長の相澤麻里香さんです」
牡丹「あ、初めまして……え！　ダイレクトに印刷所の方に聞くんですか？　恥ずかしいなあ……」
相澤「いえ、描きかけの原稿でも、持ってきて質問して下さった方が、入稿時にあわてるよりいいんですよ。ほかの印刷所で刷られた本を持ってきて「こういう風にできますか？」といったお話も、快く受けていますから」
牡丹「はい。では見て下さい、お願いします！」
相澤「まずマンガ原稿用紙の2番目に外側の線、これを仕上がり線とか裁ち切り線と言います。通常、印刷に出るのはこの部分の内側だけです」
牡丹「枠からはみ出す絵はここ切れるんですね？」
相澤「ですが実際の裁断の際には、裁ち切り線が少々ずれることがあります。ですから裁ち切り線ギリギリまでしか描いていないと、端の部分に余白ができることがあるんです。それを防ぐため、普通のマンガ用原稿用紙では裁ち切り線の外側にもう1本線があります。はみ出す絵は、ここまで描くようにして下さい」
牡丹「はい。あたしの原稿だとここと、ここと……」
相澤「あと、このページは紙の外側一杯までベタ塗りですね。用紙の4スミと中央には、仕上がり位置を示すトンボという線があります。印刷所ではこれに従って裁断しますので、トンボが見えなくなる処理は避けて下さい」
牡丹「はい〜。うう、意外に修正個所多い〜」

マニュアルを取り寄せてみよう

ジョイ「初心者に多い失敗というのはありますか？」
相澤「そうですね、絵を色ペンや鉛筆で描いてあるとか、原稿用紙のサイズが揃っていない、といったことはありました。大陽出版ではノンブルを必ず入れていただいてるんですが、それが入っていないですとか」
牡丹「ジョイさんから聞いたんですけど、ノンブルって本文1ページ目に3って入れるんですよね？」
相澤「いえ、1からでも3からでも構わないんですよ」
牡丹「え！　……ジョイさーん（じろり）」
ジョイ「あーごほん、知ったかぶりでやると失敗する、ということですな。印刷所によって規定が違うことも案外多いですから、やはり印刷所の方に直接聞くか、マニュアルをしっかり読むのがよろしいでしょう」
相澤「当社では、80円切手3枚と宛名シール（電話番号も明記）で印刷マニュアルを、80円切手4枚と宛名シールでマニュアルとフルカラー原稿用紙セットを差し上げています。ご希望の方は下記の住所に郵送で申し込んで下さい」

〒441-8077 愛知県豊橋市神野新田町ロの割200番地
大陽出版株式会社
TEL:0532-33-0001 FAX:0532-32-7619

相澤「初心者の方がトライしやすいよう、30冊から刷れる表紙1色の低価格セットも用意しています。東京渋谷と秋葉原、大阪梅田にも営業所がありますから、お近くの方はぜひ足を運んでみて下さい」
ジョイ「本日はどうもありがとうございました」

ギルティギアゼクス 発行／SOUL BREAKER

IMMORAL II

小説　18禁

挿絵はほぼナシですが、簡潔な描写で読みやすい文体です。カイとアクセル、それぞれが違うやり方で示すソルへの想いが描かれます。

A5版 52P オフセット 表紙2色
500円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒427-0038 静岡県島田市稲荷1-7-21 畠山愉視

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働していたりするものは除きます）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送って下さい。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数登場する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さい。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。8月末に掲載を希望する人は**7月19日（木）消印有効**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

「beatmaniaIIDX」サイト

BEAT SQUARE
http://www2u.biglobe.ne.jp/~hiro-p/index.html

アーケードスタイル / ダブルプレイ / プラットフォーム

BMⅡDXの曲情報をチェックせよ

本サイトにアクセスして、なによりもチェックしてもらいたいコーナーは「BEMANI Sound Lists Space」だ。このコーナーではこれまでに発売された各種BEMANIシリーズの曲に関する情報が掲載されており、ビートマニア・ディクショナリーとして活用することができる。掲載されている項目はシリーズによって多少異なるものの、基本的にジャンル、曲名、アナザー、アーティスト、bpm、難易度などが掲載されている。また、曲別に備考を設けて解説していたり、モード選択別の曲順や、シリーズ毎の独自機能なども掲載されているので、プレイするからにはぜひ活用することをお薦めする。

掲載情報は常時募集されており、修正情報なども募集されている。詳細はサイトにアクセスして確認せよ。

BEMANI Crossroads
http://crossroads.sns.to/index.html

クラブキット / データベース検索 / フォーラム

BEMANI関連の掲示板や店舗情報が充実

まずはメインコンテンツである掲示板にアクセスし、意見交換の様子を読んでみよう。BEMANIプレイヤーならば、一度は気になった話題などが掲載されていると思う。なお、この掲示板は自由に閲覧できるものの、書き込みについては登録制を採用しているので、直接参加するためにはちょっとした手続きが必要となる。

もう一つのコンテンツとして店舗情報データベースがあり、店名、地域、店舗コメント、料金、機種などをキーワードにゲーセンの検索ができる。例えば旅行に出かける前にチェックしておけば、旅先の楽しみも増えようというものだ。

シンプルな画面構成だからこそ、表示が速くて見やすく、掲示板チェックや検索もストレス無く行なうことができる。

ビートマニアⅡDXリング
http://popo.miyukinet.ne.jp/~ia/ring/

機種依存文字 / ナビゲーションバー / 仮登録とキュー

「BMⅡDX」サイト検索なら、まずここから

ウェブリングの『BMⅡDX』版。自サイトを登録するには、『BMⅡDX』が好きでサイト内に『BMⅡDX』に関するもの（イラスト、攻略など）が一つでもあることが条件なのだ。これさえクリアすればだれでも参加することができる。ただし、機種依存文字を使用しないという決まりがある。「機種依存文字って何だ？」という人はサイト内の「機種依存文字劇場」で勉強しよう。

また、リングのホームページに登録されているサイトの一覧を表示する場合には「サイト情報の編集はこちらからどうぞ」の文字列をクリック！

原稿執筆時（5月）には270を超えるサイトが登録されていた。どんどん参加して、みんなでより大きな輪に育てよう

「beatmaniaⅡDXシリーズ」CGサイト

＋BLAZE！＋
http://homepage2.nifty.com/Alternative/blaze/

掲載CGはセリカ。なお右側の娘は作者のオリジナル。サラサラの髪と大きな瞳が印象的な女の子を楽しむことができ、同人活動情報も掲載されている（18禁）。

ラクガキgarden
http://www.moon.sannet.ne.jp/rakugaki/

掲載CGのセリカのように柔らかい線以外にも、いろいろなCGが楽しめる。エリカファンもサイトをチェックしてほしい。お絵描掲示板も常備されている。

RADICAL KIDS
http://radical-kids.hoops.ne.jp/

掲載CGのセリカはCGの中でも特に印象的なものをセレクト。ほかにもエリカや各男性キャラも掲載されており『BMⅡDX』ワールドをCGで楽しめる。

Lunatic Fantasy　Izayoi&Tsukuyo
http://www.ne.jp/asahi/izayoi/lunatic-fantasy/index.htm

真っすぐな瞳が印象的なCGが多数掲載されている。『BMIIDX』は掲載CG以外にエリカ、セリカ、ナイアがある。CGは掲示板のアイコンでも使用されている。

ワシの家4丁目
http://www.cwo.zaq.ne.jp/washi/

丸く大きな瞳がかわいい女（男）の子のCGを掲載。同人イベント参加情報や刊行物、CG集などが紹介されている。掲載CGが気に入ったらチェック！

FOOL HOUSE
http://ww5.enjoy.ne.jp/~martius-rk/

多くのパステルカラーでやさしい表情のCGが楽しめる。キャラCGはエリカ・セリカ以外も掲載しており、カップリングもある。参加同盟紹介ページもオススメ。

LINKS
wwwの泳ぎ方

そのほかの「BMⅡDX」CGサイト

- PRIVATE AREA
  http://www31.tok2.com/home/homare/enter.htm
- Real Reaction!!
  http://www.di-gi.charat.net/~azarasi/
- TRAITOR'S CAGE
  http://www.geocities.co.jp/Milano-Cat/2583
- 雨傘
  http://members.home.ne.jp/presto.2dx/
- みずいろじてんしゃ。
  http://www3.to/mizucyari/
- ZENKAI SKOOL 2nd style -Visual Light-
  http://www3.to/glasswill/
- PASSION
  http://www.pinky.ne.jp/~milli/
- GlAsS wiLl 「welcome 2 LIA factory」
  http://isweb28.infoseek.co.jp/play/dj-rela
- Peace*Loving
  http://ww4.enjoy.ne.jp/~y-kazamine/index.html

今回はエリカ・セリカというという『BMⅡDX』キャラの中ではダントツ人気の二人を取り上げた。しかし『BMⅡDX』のCGを語るには男キャラを外すわけにもいかず、次の機会にお題として取り上げる予定。

『BMⅡDX』イラスト関連を楽しむ方にはイベントも開催されるので、『BMⅡDX』本やCG集も気になるという人はチェックしてみてほしい。「ORANGE NOISE（http://www.interq.or.jp/orange/chobi/onlyevent/）」（※ただし『ポップンミュージック』との合併イベントなので注意してほしい）。

また『BMⅡDX』（というよりも音ゲー）サイトの特徴として、小説がほかのジャンルより多く作成されているという点がある。大手検索サイトにおいてもキーワードに「CG」と並んで「小説」が存在するところが多い。今回CGでご紹介のサイトでも小説を扱うサイトがあるのでチェックしてみよう。

ということで、CGやSS（※1）などを見るとゲーセンに行きたくなるのは必定。ゲーセン行って、帰って来てCGを見て、またゲーセンに行きたくなって……という無限連鎖を楽しんでほしい。

※1：ゲームやアニメなどの作品をファンが小説化したもの。「SS（Side Story、Short Story）」やFF「（Fun Fiction）」と略記されることが多い。

泳ぎ方PLUS BEMANIシリーズの曲情報サイトは実は多く、自分が欲しい情報が掲載されているサイトを、今回紹介したリングを活用して探してみよう。少し変わったCGサイトとしては『BMⅡDX』テイストの壁紙を多数掲載している「SO（http://www.activeworks.jp/~so/）」がオススメ。筆者も気分に合わせて利用させていただいています。

人形たちの宴

TECHNIC BEAT

テクニクビート

テクニクビート｜設定資料集

ステキなおもちゃ箱の中で、人形たちが波紋で遊ぶ「テクニクビート」。そのキャラクター設定を、本邦初公開!!

イラスト担当者より一言

イラストについて苦労したところは、もともとのキャラクターたちがとてもかわいかったので、そのかわいさをちゃんと生かせるように描かなければいけなかった事です。またニッティーやレイン、カートなどの全く違う頭身・イメージのキャラクターも同時に画面上に出るため、イメージ調整をするのが大変でした。

ニッティーにしてもレインにしても、ちょっと変わった頭身のバランスがあり、上手く描けなくて苦労しました。

それから、正確な資料が無かったのでゲーム画面上の確認になり、実際と違った絵になってしまった事もありました。

でも、描かせていただくうちに、キャラクターたちがだんだんと自由に遊んでくれるようになってきたので、今はとても楽しく描かせていただいております。

KNITTY

ニッティー

元はゲームセンターのプライズマシンに置かれていた人形。おもちゃの世界でのスーパーアーティストで、みんなから注目を受けている。非常に寒がりのため、一年中ニットセーターを着ているが、ニットセーターを脱いだ姿は誰も見たことが無いらしい。

RAIN

レイン

ニッティーと同じく、ゲームセンターのプライズマシンに置かれていた人形。
ダンスがとても大好き。おもちゃの世界では、ダンスクィーンとして名をはせており、音楽が流れ出すと気付かないうちに踊っている。

HASSY

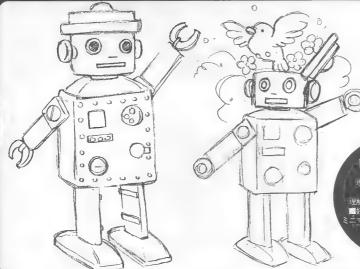
ハッシー

子供がお風呂で遊べるように作られたおもちゃで、水に浮く素材で出来ている。
音楽を聞いて踊ったり演奏するのではなく、音楽を聞きながらいつものんびりとしている。気にいった音楽を聞いていて寝てしまうこともよくある。

WILLIE
ウィリー

子供向けに発売された熊の人形で、主に抱きまくらなどとして扱われている。
実は、レインの後ろで踊っているバックダンサー。ダンスクィーンのレインを一方的にライバル視しているキャラクターです。

□profile□
■好きなもの■
自分が楽しいと思えること
■嫌いなもの■
レイン
■好きな音楽のジャンル■
ユーロビートやハウス系など激しく踊れる曲

BOT
ボット

40年前に発売されたおもちゃで、レア度高し。
古いおもちゃなので可動部分が少ないが、電池をセットすると目を光らせることができる。
おもちゃの世界では、生まれ持った機械的なダンスでみんなを魅了している。ただ、時々暴走することも。

□profile□
■好きなもの■
理解できるものすべて
■嫌いなもの■
理解ができないものすべて
■好きな音楽のジャンル■
ミニマル系やエレクトロ系など、ロジック的な音楽

CART
カート

限定発売されたミュージシャンの人形。
ニッティーと共に音楽を奏でるアーティストで、どんな楽器でも自在に操ることができる。実は格闘技をやっていたという噂も??

□profile□
■好きなもの■
楽器全般
■嫌いなもの■
ウィリー
■好きな音楽のジャンル■
デジタルロック、ビッグビートなどロック色の強い曲

背景

狭いおもちゃ箱内部も、非常にステキな空間が広がっている。その設定の一部を公開！

TechnicBeat Graphic Arts

背景担当者より一言

初めに持ったイメージが、触れると音と絵があふれる不思議なデジタルの箱、というものでした。そこで、小さなカラクリ箱から天空の城風まで、奇妙な箱たちを用意してみました。

キャラクターのかわいらしさと、テクノの無機質な部分とのバランスが難しかったように思います。もっとたくさんのステージを作ってみたかったですね。

※『怒首領蜂大往生』は、(株)ケイブ様の著作物です。PS2版制作にあたり、ライセンスを許諾していただきました。

パンイチのCLAMP先生が見れるのは「そんなんARIKA」だけ!

サイン会無事終了
すごい人だったによろ！
さすが時速1人のダレかとは大違いによろ！
ほっとけ～

ま なんかのまちがいで「そんなんARIKA」が単行本化したり記念のサイン会開くによろ？
広告にそんな日は来ねえ!!!

うん♡
出たとしても著者三原一郎やしな！

エバーブルー!!2だぁ!!!
やってもいい？
やってもいい!!?
調整中

いいによろよ！展開としては「なんてキレイな映像かしら♡」「PS2とは思えないわ♡」「なんて面白そうなゲームかしら♡」
いいんだよネタだけくれればッ展開は大が考えるからッ
邪魔すんなッ

感きわまって泣き出すFANも多かったによろ
感動的だ あれぞ正しいサイン会によろよ
本人が泣きっぱなしの正しくないサイン会でごめんなさいねーだ！

まちがい記念!? ゲーセンの角っこで??

はっ

8月発売だよぬ？この水面夏は更なり潜ったらまず上を見てね♡
そこはいっちゃんが作ったによろよ？

人格と作品は別モノなんだねぇ！
ら～ん細いとこの気配りがまっことアリカらしい！遊びやすいよコレ！
サメもぎょーさんいた…!!!

タンノーしたかじゃあ次行くによろ
うん♡
えっ？

いややっぱまあデモ見なぁ♡
スタートボタン
スタートボタン

ネタだけよこしゃあいい言うたかりな！たっぷり吐くまでやったるじゃないか
そうだ京都へ戻ろう！
根に持ってます!!! もしかして!!
有言実行の会社だよ…（バックナンバー参照のこと）

まじキレイ!!!
この海をPS2で？ご家庭で!!?
くやしいけどその通りの言葉しか出ないよ!!!

ここが昔いっちゃんのよく来たゲーセン！
めっちゃ個人的スポット!!!
証言その1
三原さんはよく来ましたよ暴れながらゲームしてました！
店長 山本さん

1人でプリクラ撮って店の階段に貼って客さんを驚かせたり…
はい次！

いっちゃんの実家によろ
おいでやすぅ
まぁまぁぁ
いやぁぁ!!?

すみません!!! 突然におしかけまして
いいんですよ！この人はいつも突然先に知らせたことがない…
電話するやん！今もした

証言その2
「来た！」「角にある！」昔からこういう子でした……
はいお菓子♡

ハイ！じゃここからホテルまで自力で帰って
ヒント1回20円！

証言その3
10分の道のり1時間30分かかりやがった
ざまあみろ!!!
なめんなよ！

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

『G-taste麻雀』秘芸その2
デジコミシーンをキャンセルしていくと
逮捕しちゃうぞ!!
そりゃ、タイトル違……

http://www.psikyo.co.jp/

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAKER NOW!!

さて、今月よりタイトルも新たにリニューアルした、アーケードゲームメーカー各社の生の声が聞ける自由奔放なコーナー。それが「GAME MAKER NOW!!」。今月は、そんなんアリカでお馴染じみの、アリカさんが加わりました！

サミー 広報
竹中

ちわーす！　元気に『GGXX』してますかー？　突然ですが、今回で僕は最後となりました。といっても会社辞めるわけではないです(笑)。
次回より、新たな担当者が来ますのでよろしくお願います。
イベントやゲーセンでお会いしましょう。

http://www.sammy.co.jp/

SUNSOFT

サン電子
サッカー同好会所属広報
わたなべ

毎度ど～も。
サンソフトです！
相変わらず、サッカーフィーバーに侵されてしまってます。
熱が冷めるまで、もう少々お待ちを。
今日のところは日本代表の歴史的2勝目に乾杯！
では、また来月～。

http://www.sun-denshi.co.jp/

ECOLE SOFTWARE CORPORATION

エコール
ソフトウェア
真鍋

E3のついでにラスベガスへ……、巨大ホテルBally'sのゲーセンになんと『デスOX』が稼動していた。インストもシールも完璧な形で、もちろん照準もしっかりと合っていた。しかし、いつの間にアメリカに売られていったんだ。
日本語で当たり前のように稼動している。
あらためて、ゲーム業界の深さを感じた。

http://www.e56.info/

ADORES

アドアーズ
店舗運営部
"N"yass

皆さん、ゴールドメダルは体験されましたか？
1枚で通常メダル50枚分がクレジットできる楽チンアイテムです。また、約20店舗共通で使えるポイントバック特典のあるメダルメンバーズカードは、お持ちですか？　上記詳細情報は、新規開設した店舗専用HPをご覧下さい。

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

セイブ開発
「代理5号」

先日より会社のベランダの観葉植物で、野鳥がせっせと巣作りをしております。都会に住む野鳥たちの話はよく聞きますが、実際、手に届く距離にその営みを見せられると、ちょっと感動しますね。巣立ちまでのあいだ、あたたかく見守っていきたいです。ところで、サッカーなギャンブルゲームがブラジルでロケテスト中です。こちらは、見掛けましたら見守らないで遊んであげてくださいね。

オリエンタルソフト
担当：朴

『G-ストリーム』は、ますます人気上昇中！　続編の展開も計画中です!!
『麻雀旋風』は、7月発売予定！　本場中国の麻雀ルールを採用した、ほかに類を見ないシステムが魅力的です。期待していてくださいね！
TEL.03-5292-9872
FAX.03-5292-9830

http://www.amusementvision.com/

SEGA

セガ 広報
田中

本格的な夏を前に「東京ジョイポリス」では7月6日ウォークスルータイプのアトラクションのリニューアルを行ないます。新アトラクションの「メン・イン・ブラック2／MIBⅡ」はホラーテイストとライブ感覚を織り込んだ"パニックアトラクション"と銘打ち、同日より公開される同名の映画の世界観を見事に踏襲しています。ぜひ、体験を!!

http://www.sega.co.jp/

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

はじめまして！　今回から春麗浦沢に代わり登場する「あぜりんこ」です。よろしこ。
さて唐突ですが、巷で噂の『Catan』がついに全国発売するぜ！　しかも8月25日には日本選手権も開催！優勝者はドイツへご招待だ！『Catan』を知っている人も知らない人も、特訓してドイツを目指してみようぜ！　詳しくはこちらから↓。

http://www.capcom.co.jp/

ARIKA

アリカ
こばやし

昨年のAMショー参考出展からながら～くお待せしました「テクニクビート」、とうとう稼働します！
……もう出ないかと個人的には思いました。
あ、ウソです。ちゃんと稼働しますのでご安心を。
ナムコさんの名曲てんこ盛りです。聞けば懐かしさで涙出ますよ～(多分)。ぜひ、お気に入りの一曲を見付けてくださいね。

http://www.arika.co.jp/

http://www.sega-am2.co.jp/

G.REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

ただ今『BORDER DOWN』の初ロケテストに向けて鋭意作成中、といったところです。この号が出るころには……う～ん間に合うかなぁ(弱気)。
とりあえず続報は少し先になりそうなので、まったりとお待ちください。

http://www.grev.co.jp/

あ Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

私の田舎は、曇った夜には懐中電灯無しではまともに道も歩けないほど、夜は暗くなるような場所なんですが、その分、晴れると星が非常にキレイに見えるんです。幼少のころには何気無いものに思えていた星の輝きなんですが、今はとても感動的で貴重なもののように感じます。我々のゲームも、そんな感覚のものになれば……と思いつつ制作は遅れています。

http://www.alfasystem.net/

フウキ 広報
まぼろし探イ貞

いやあ、ワールドカップ盛り上がってますね。きっとサッカーのゲームとか売れるんだろうなぁ……。こないだまでコンシューマーの開発に追われていてアーケードを御休み中だったフウキですが、まだまだやる気十分です。こんなゲームが遊びたい！　アシュラの新シリーズはこうして！　要望がありましたら当社のHPの掲示板にでも書き込んで下さい。では……。

http://www.fuuki.com/

ノイズファクトリー
by 営業メン

『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』
が稼動しました。
ゲームセンターで見掛けたら、プレーしてみてください。

http://www.noise.co.jp/

セガ・ロッソ
by レナッチ

7月19日渋谷のclub asiaでイベントがあります！『ソウルサーファー』のお披露目イベントで、日本の一流プロサーファーたちが『ソウルサーファー』を盛り上げてくれちゃいます。オリジナルレアグッズもプレゼントしちゃうよ。ぜひみんなで遊びにきてね。思わぬビッグゲストが来るかも……でも誰かは秘密！

http://www.segarosso.com/

PLAYMORE™

プレイモア
門脇

『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』もうプレイしました？
この夏一押しのこのタイトル。
まだ、やってない人はぜひ一度やってみて下さい。
デュプレックスを決めて気分爽快！
決められるとちとツライ？　かも。

http://www.playmore.co.jp/

バンプレスト
天笠

でっかいソフビ、でっかいソフビ、でっかいソフビ、でっかいソフビ、でっかいソフビはカッコイイな♪
ステキだな♪　楽しいな♪
と、いうわけでバンプレストの「ビッグサイズソフビフィギュア」シリーズは大好評展開中！
ホームページも覗いて見てね。

http://www.banpresto.co.jp/

TAITO®

タイトー
松桐坊頭&みう

松：ついに姿をあらわした『バトルギア3(仮)』！
み：今回は広報戦略によって記事を公開していくので勝手な事しちゃダメですよ、松さん。
松：うす、でも、バトルギアネットに書けないことは俺聞けでばらして行くことにしよう。ぼそ
み：ム、そんなことしちゃダメです★

http://www.taito.co.jp/

ワウ エンターテイメント　広報
Kaz

な・なんと、あのガンシューティングゲームの名作『THE HOUSE OF THE DEAD』が映画になる。完成日や日本公開など、詳しいことはまだ分かりませんが現在ハリウッドにて順調に製作進行中です。そんな最中、ロケ地バンクーバーにて信じられないことが!?　詳しくはホームページをチェキ!!!

http://www.wow-ent.co.jp/

ビスコ
広報
鞍運(匿名)

夏も本番。そんな暑い時はクーラーのきいたゲーセンのメダルコーナーなどいかがでしょうか。
涼しい・楽しい・思わずハマる・といい事づくめ!!
ビスコが自信を持ってお送りするメダルゲームの新作も夏ごろにお目見え予定です！
タイトルはまた後日……それでは夏にお会い致しましょう!!

http://www.visco.co.jp/

タクミ
YSP(ヤスピー)

前任者がゴールデンウィークならず、ゴールデンライフに突入したため、1年ぶりに私ヤスピーが近況をみなさんにご報告致しまーす。
開発中のものも、もうすぐ終わりに近づく中、新ジャンルのもがスタートし、日夜あわただしい日々です。だれか助けてー。

http://www.tacmi.co.jp/

童 広報
丸夫

弊社製作の「兎―野性の闘牌―」ですが、皆さまのご愛好をいただき、好評稼動中です。
先月号の漫画道場内で、兎の投稿があり、社員一同びっくりしております。
皆さまの期待に応えるよう頑張りますので、応援のほど、よろしくお願い致します。

http://www.warashi.co.jp/

ヒットメーカー
西村ケンサク

W杯の結果が気になって勉強・仕事が手に付かない人も多いんじゃないでしょうか？　そんなアナタに贈る究極のサッカーゲーム『チャンピオンフットボール』の稼動まで後わずかと迫りました。デルピエロが、中田が、ロナウドが！　W杯で活躍した、世界のスター選手が思いのままに操れる。世の中のサッカー熱はこのゲームがさまさせません。

http://www.hitmaker.co.jp/

TECMO

テクモ
つっちー

E3で発表した「Team NINJA」の新作2本が、ナント日本でも発売されることになりましたッ！　それから、長い時を経て甦った『アルゴスの戦士』、パチンコ実機稼動までカウントダウンの『ほっかほか銭湯』などなど……新作が盛りだくさん！『ほっかほか銭湯』には、シュミレーター以外にレースモードがついてるのでお楽しみに～！

http://www.tecmo.co.jp/

このコーナーは、読者のみんなから寄せられたハガキの中から、メーカーさんへの質問・疑問を編集部からメーカーさんに、聞いてしまおう！というコーナーだ。

Q：先日、久しぶりにカプコンのHPを閲覧してみたら、デザインが大幅に変更されていました。カッチョよかったです。まあ、それは置いといて、アーケードゲームのページを探そうとしたところ「ゲームを探す」以外に無いじゃぁ、あ～りませんか！　トップページには、家庭用ゲームやアミューズメント施設の情報ページに飛べるアイコンはあるのに……ひどいや～!!

（埼玉県　いぶきッ子君）

A：HPはみなさんのリクエストによってどんどん見やすく使いやすいものになっていくものですので、これからもみなさんの貴重なご意見をお待ちしております。いぶきッ子君も期待していてくださいね。（カプコン あぜりんこ）

●質問を送ろう！
質問箱のコーナーもリニューアル!?　ゲームメーカーさんに、ずっぱりと聞いてみたい質問・疑問などをお待ちしておりますよ！
メーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKだぞ。じゃんじゃん気軽に聞いてみよう！
もちろん、質問用に別途ハガキを送ってくれてもいい。そんなときの宛先は、以下の通り。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

お便り、待ってまーす！

トレジャー
井内ひろし

続・現在ネタ切れ中…………何か…………何か…
………書かなくては…………あぁ、そうだった。
DC版『斑鳩　IKARUGA』が出ます。
酔狂な方は買ってみよう！　ォイエ～！！
言っておくけど…………………誤報じゃないよ。
………………あぁ、またネタが………………………
………。

http://www.treasure-inc.co.jp/

namco®

ナムコ
あ～しゃ

今回、新井がコメントをバックレたので代理です。この原稿を書いている時点で『ソウルキャリバーⅡ』稼動開始に向けて、開発、販売ともに最後の追い込み真っ最中です。ナムコ・ワンダーページでもいろいろと準備中。いよいよです。ところでこの号が出るころには結果が出てるだろうサッカーW杯、日本代表はどこまでいけたんだろう？

http://www.namco.co.jp/

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報を、超特急でお届け！

デジタル・ディスク・アーカイヴ

夏！ 夏といえばクーラー！ クーラーといえばゲーセン！ そんな季節がやって来た。VGMのリリースもにわかに熱を帯びてきたことだし、ウチでVGMの新譜を聴きながらクールダウンなんてのもオツな過ごし方では？

ギルティギアXX オリジナルサウンドトラック／サミー

ジャケットはもちろん、石渡氏描き下ろし

ゼネラルディレクターの石渡太輔氏がVGMを作曲した前作に則って、本作でも氏が新キャラステージの作曲を担当。とりわけ今回はすべて生楽器、オリジナルバンドを結成するというサウンドへのこだわりぶりだ。ちなみに今回のレコーディングは2カ月にも及んだという。

また、PS2版「ギルティギア ゼクス plus」のみに収録されているクリフとジャスティスのキャラクターテーマ曲2曲、そしてエンディング曲3曲をボーナストラックとして特別収録!! ハードでドライブ感みなぎるGGXXサウンドを、心ゆくまで堪能してほしい。

SCITRON DISCS・T's ENTERTAINMENT／SCDC191～192(二枚組)　7月24日発売　¥3,465(税込)

【DISC1】①FEEDBACK オープニング ②NOONTIDE ソルvsカイのテーマ ③KEEP YOURSELLF ALIVEⅡ ソルのテーマ ④HOLY ORDERS (BE JUST OR BE DEAD) カイのテーマ ⑤BLUE WATER BLUE SKY メイのテーマ ⑥WRITHE IN PAIN ミリアのテーマ ⑦FEEL A FEAR エディのテーマ　ほか、全17曲 【DISC2】①AWE OF SHE ディジーのテーマ ②SIMPLE LIFE ブリジットのテーマ ③HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD? スレイヤーのテーマ ④GOOD MANNERS AND CUSTOMS ザッパのテーマ ⑤陰祭り イノのテーマ ⑥NOTHING OUT OF THE ORDINARY 同キャラ対戦のテーマ ⑦EXISTENCE VSアサシンのテーマ ⑧THE MIDNIGHT CARNIVAL ボス戦　ほか、全20曲

カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.2／カプコン

連続リリース第二弾はアクションゲーム中心

3カ月連続リリースの「カプコン・ゲーム・ミュージック」シリーズ。その第二弾は「ストリートファイター」に「ロックマン」と、カプコンを代表する大人気タイトルを収録した一枚だ。TAMAYOさんをはじめ、カプコンサウンドクリエイターが結成した"アルフ=ライラ=ワ=ライラ"が登場した時期に当たる。

ジャジーでゲーム世界と見事にマッチした「ラッシュ&クラッシュ」、ハイテンションとポップさが同居した「トップシークレット」など、カプコンならではの聴きどころが多い作品だ。

なおVOL.3の予約特典はシリーズ3枚を収納できる特製ボックス。既に予約を受け付けているので、こちらもお忘れなく。

SCITRON DISCS／SCDC-00195　7月24日発売　¥2,310(税込)

【収録タイトル】
①ストリートファイター ②トップシークレット ③ロックマン（アレンジバージョン） ④ラッシュ&クラッシュ ⑤サイドアーム　全5タイトル

pop'n music Artist Collection　新谷さなえ

第二弾は新谷さなえワールド

『ポップンミュージック』シリーズへ楽曲を提供しているアーティストのコレクションCD、第二弾は新谷さなえが登場だ！ Sana名義では2枚のアルバムをリリースしているが、新谷さなえ名義での単独アルバムは初登場。現在の音楽シーンを貪欲に取り入れたSanaの音楽性とはうって変わって、どこか懐かしく、聴く者を心穏やかにしてくれるのが新谷さなえミュージックの特徴であろう。

『ポップン8』に収められた「会社は私で廻ってる!?」、OVA「ふたりエッチ」のエンディングテーマ「sync」、さらにラストトラックにはボイスコレクションが収録されている。

コナミミュージック／KMCA-159　7月24日発売　¥2,548(税込)

①Over the hill ②駅 ③会社は私で廻ってる!? ④White Lovers ⑤Une fille dans la pluie ～涙色の少女～ ⑥翔べない天使 ⑦よあけの道 ⑧ムーンライト伝説 ⑨くちうるさいママ ⑩sync ⑪ALWAYS ⑫?　全11曲＋オマケ収録

ゲー事典　新谷さなえさんのファンは、ぜひ150ページ「ポップンな関係」のインタビューをご覧あれ！ ちなみになぜモー娘。ネタが書いてあったかというと、「ボイスコレクションってどんなのがいいんでしょうね？」と新谷さんに聞かれた際、「パソコンの起動音なんてどうでしょう？」とモー娘。PCを宝物とするライター・福田柵太郎が回答。それからモー娘。話に花が咲いたからである。

「カプコン・ゲーム・ミュージック」
発売中　SCDC-00193　¥2,200(税込)
「カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.2」
7.24発売　SCDC-00195　¥2,200(税込)
「カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3」
8.21発売　SCDC-00198　¥2,800(税込)

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "カプコン・ゲーム・ミュージック"
featuring

河本 圭代(TAMAYO)

十数年前に遊んだカプコンのゲーム、『ソンソン』や『1942』、『セクションZ』といったゲーム群のVGMは、思い出の名曲としてPSG音源世代ゲーマーの心に残り続けている。それらのVGMを収録したCD「カプコン・ゲーム・ミュージック」シリーズの3タイトルが復刻され、三カ月連続でのリリースが始まった。今回は復刻を記念して、当時カプコンゲームの代表的なコンポーザーであったTAMAYOさんこと河本圭代さんに当時のお話を伺った。
(Text：福田柵太郎)

十数年も昔の出来事を記憶から手繰り寄せ、ゲームミュージックの歴史を語っていく河本さん。その胸に去来する思いはどんなものなのだろうか？

カプコン入社当時の秘話

——カプコンに入社された当時は、作曲のスタイルや制作の環境はどういうものだったのですか？

河本 あのころは、とにかくがむしゃらに曲を作っていましたね。仕事のペースも早くて、大体3カ月で3、4本のタイトルを抱えている状態でした。制作環境については、当事の主流がPSG音源でしたので、常に3音しか使えないという制限のストレスがありましたね(笑)。

でも、3音時代はすき間無く音を詰めることができたので、作曲が面白かったですね。PSGの特性を活かした曲作りが、現在の私にとって大きな財産になっていると思います。

——今回の復刻アルバムの中で、最も印象的なタイトルは？

河本 やはり『ソンソン』ですね。何といってもデビュー作品ですから(笑)。ゲームが発売された時はゲームセンターまで聴きに行きました。自分の曲がゲームで鳴るのが楽しみでした。

——当時のサウンドスタッフ・森安也子さんと共同で音楽制作をされていましたが、印象深い出来事はありますか？

河本 森さんとは同期に入社して、『ソンソン』の曲などを一緒に作りました。といっても、ボスの曲は私、森さんは天竺の曲というように分業でしたけどね。

人にはとても優しい方でしたが、音楽に関する捉え方や考え方は人一倍真剣で、鋭い方だったと思います。『魔界村』はキャッチーな曲だなと思いました。おもしろい曲を作る人だという印象がありましたね。

——『エグゼドエグゼス』では1千万点達成時に、専用のVGMが流れますね。

河本 企画の方から「一千万取った時に、曲が変わるようにしてくれ」と言われたので、うれしい感じの曲を作っただけなんですけどね。作曲した私自身は当然何百回も聴いていましたから、そんなに珍しい曲になるとは思いませんでした(笑)。

——今回、「カプコン・ゲーム・ミュージック」という十数年前の作品が復刻されたわけですが、ご自分で聴かれた感想は？

河本 ほかの人が作った曲はほとんど覚えていないので、今聴くと新鮮でいいですね(笑)。

どの曲も私と当時のスタッフがベストを尽くした曲ばかりなので、思い残していることは全くありませんね。

何も、100パーセント完成された曲、という意味ではないんです。自分の中でゲームミュージックというものは、ゲームとして発売された時に完結している物と位置付けていますから。

——河本さんの未発表作品の中で、CDとして発売したいという曲はありますか？

河本 タイトー時代の曲でもいいですか(笑)？

——もちろん結構ですよ。

河本 『新大陸』というアルバムに曲が収録されて、ゲームは発売されなかったという幻のシューティングゲーム『サイドエフェクト』の曲をどうにかCD化してほしいですね。何回かロケテストには出たらしいんですけど……。何とか形にできる機会があるといいですね。

CDのブックレットにも河本さんのインタビューが掲載されている。

音楽の真髄は「真剣さ」

——タイトーに移られてからは、作曲に対するスタンスは変わりましたか？

河本 カプコンにいたころは、「音楽で他人に何かを伝える」という感覚が無かったんですよ。そのやり方が思い付かなかっただけなのですが……。

でも、タイトーに入ってからは考え方が変わりましたね。「音で何かを人に伝える」ということを意識して作曲するようになりました。

これは音楽を手掛ける人なら誰でもそうだと思うのですが、私にとっては重大な転機でしたね。

——今後はどんな方針で？

河本 これからも精進して今よりも良い曲を作れればと思います。その一言に尽きますね。

——唐突ですが、座右の銘はありますか？

河本 秘密です。部屋で仕事をする時に見える場所にマイ座右の銘が貼ってあるんですが、絶対に秘密なんです(笑)。

——河本さんの曲に影響を受けて、コンポーザーにあこがれる人もいると思います。そんな後輩たちにVGM業界を生き抜くアドバイスをお願いします。

河本 そうですね……。一にも二にも、音楽は心から真剣に取り組んでください。それがどんな種類の音楽であっても、です。やる気があれば、何でもできるはずです。センスや技術的なスキルは後から付いてくるものだと思いますよ、経験上(笑)。

——では最後に、VGMファンの方々にメッセージをお願いします。

河本 VGMはゲームの一部として、ゲームセンターという場でのみ成立すると思うのですが、ゲームから切断されたサントラという形式で、VGMを楽しむという趣向は非常に興味深い行為ですね。大変、光栄なことですけど(笑)。

「カプコン・ゲーム・ミュージック」をよろしくお願いします。時代の流れを聞いてください。

(敬称略・5月14日サイトロンスタジオにて収録)

Profile 河本 圭代（TAMAYO）

本名 河本圭代。84年にカプコンへ入社後、『ソンソン』でコンポーザーデビューを飾る。カプコン時代は『ひげ丸』『エグゼドエグゼス』『戦場の狼』『セクションZ』『ラッシュアンドクラッシュ』『アレスの翼』『必殺無頼拳』『ブラックドラゴン』『虎への道』『ラストデュエル』『ロストワールド』『大魔界村』など多くの名曲を世に送り出した。

その後入社したタイトーでは『ゆうゆのクイズでGO！GO！』『レイフォース』シリーズを手掛ける。最新作は『ガラクタ名作劇場ラクガキ王国』(PS2)。

ゲー事典 文中の「PSG音源」とは「Programable Sound Generator」の略。PSGはパルス波(矩形波)を発生させ、波形の振幅によって情報を処理し、VGMを演奏できる仕組みになっている。そのPSG音源使用作品が多く収録された「カプコン・ゲーム・ミュージック」。収録曲中には『魔界村』のアーサーが投げた槍のSEなども一緒に収録されているぞ。気分はまるでゲーセン!?

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

もうすぐちまたは、ビートマニアファイナル発売で盛り上がることが予想される。今回は、「音ゲー」の中から、プレイヤー間で使用される用語を中心に集めてみた。

TEXT：ハメコ。＆閃屋
挿し絵：閃屋

今月のテーマ
『音ゲー』

▼あ行▲

穴～【あな～】another～
□システム
穴とは「another」のことを差す。ビートマニアシリーズでは、「normal」のほかに「another」が存在する曲があり、これらを区別するための言葉として使われている。another譜面のときは曲名の頭に「穴」を冠して呼ぶ。
そもそもの始まりは「Holic」という曲のanother譜面を「穴掘り」と呼び始めたのがきっかけ。それ以降、それ以外の曲もanotherであれば、曲名の頭に「穴」を付けて呼ぶようになった。
ダンスダンスレボリューション（以下D・D・R・）シリーズでは、かつて難易度選択に「basic」と「another」のカテゴライズが存在し、ビートマニアシリーズと同様にこの俗称が多用されていた（㊖穴下駄、another、GET UP 'N MOVE）。しかし、最近のシリーズでは難易度のカテゴライズが「楽」「踊」「激」となっているため、～を使っているプレイヤーがいたら、ある程度占くからシリーズをやっている人かもしれない。

あんみつ打法【あんみつだほう】
anmitsu hit
□プレイヤー□テクニック
16分などのちょっとズレたタイミングで並んで降ってくる二つのオブジェを、同時押しで拾う方法のこと。一つのオブジェのタイミングに合わせて同時に押すことでクリアする。「あんみつ」というプレーヤーが編み出したため、こう呼ばれる。一方ではGREATを取っても、もう一方はGOODになってしまう欠点があるが、反面ゲージが減らないという利点がある。クリア目的のみの場合などには、非常に使える打法。古くは「ska a go go」の最後の連打部分で、この方法が用いられた。ただし、難所を回避するやや逃げ腰なこの打法、PERFECTアタックを尊重するプレイヤーからは敬遠されがちである。

SP・DP【えすぴー・でぃーぴー】
□プレーヤー
シングルプレーと、ダブルプレーを区別して呼ぶときの俗称。シングルプレーのことをSP（エスピー）、ダブルプレーのことをDP（ディーピー）と呼ぶ。ダブルプレーヤーのことを差して「ディーパー（Dper）」と呼ぶが、これに対してシングルプレーヤーのことを「エスパー」とは呼ばないので注意しよう。

落ちる【おちる】GAME OVER
□プレーヤー
プレーの途中でグルーヴゲージがカラになる、いわゆる「ゲームオーバー」になることを差す俗称。D・D・R・のシリーズ初期では、ゲージが無くなると突然左右から扉が閉まるような絵と共に効果音が鳴り、まるで閉め出しをくらったようなゲームオーバー画面となった。そのため、同じくゲームオーバーになることを閉店ともいう。

オブジェ【おぶじぇ】object
□システム
ビートマニアシリーズで、譜面に沿って流れてくるキー入力ポイントの印を「オブジェクト」と呼ぶ。この名称の由来は、物体・対象を示す「オブジェクト」から来ているが、ゲームによって正式名称は異なる。ポップンミュージックでは「ポップ君」、ドラムマニアやマンボ・ア・ゴーゴーでは「チップ」、ギターフリークスでは「バー」、ダンスダンスレボリューションシリーズでは「矢印オブジェ」などと呼ばれている。しかし、プレーヤー間の会話では、ごっちゃにして～と呼ぶ場面も、多々見受けられる。

終わる【おわる】the end
□プレーヤー
オールパーフェクトを達成することを指して、こう呼ばれている。どんなに難度の高い曲も、オールパーフェクトが達成されていなければ、まだパーフェクトを目指してチャレンジする余地が残されている。しかし、一度達成してしまえば、そのスコアを抜かれる余地が無くなってしまう。つまり「スコア争いが終わる」という意味。この言葉、一見ゲームオーバーのように思えるが、音ゲーの場合は違うので間違えないようにしたい。（㊐終了、オールパ）

数多くのプレイヤーを虜にし続けてきた、コナミの音楽ゲームシリーズ。その歴史は、1997年秋に初代『beatmania』がお店に並び始めた時から始まる。爆発的人気を呼んだビートマニアは、約半年後の1998年春には『2ndMIX』が登場、それ以降およそ半年に1回のペースで続々シリーズが続々登場することとなる。またこれが音ゲーブームの火付け役となり、1998年秋には『Pop'n music』が登場。冬には『DanceDanceRevorution』が登場し、ギャラリーを沸かせる、魅せるプレイの方向がそこからさらに広がっていく。1999年に入って、『beatmaniaⅡDX』のほか、様々な楽器を模したゲームも登場し始める。『GUITAR FREAKS』、少し遅れてその夏には『drum mania』が登場、まさに音ゲー隆盛期。その勢いは止まらず、『KEYBORDMANIA』や『Dance Maniax』、『MAMBO A GO GO』などが登場。そのタイトル数は、家庭用まで含めると相当数に上る。そして2002年夏、ビートマニアは、ついに最終章を迎える。

すべてはビーマニから始まった

今や懐かしの、初代『beatmania』。流れてくるオブジェをラインに合わせてたたき、曲が終了した時点でグルーヴゲージが一定ラインを超えていればクリアという単純明瞭なルール。それゆえに、一般客の人気も非常に高かった。ここまでマニアックな方向に展開するとは、当時予想されていなかっただろう。
プレイヤーは新米DJという設定で、スクラッチのみのDJバトルを行なうなど、今見ると懐かしく、プレイヤーをなじませて育てようとする努力が溢れているように思える。その意図通りか、今やゲーセンには、強DJが溢れ返っている。もはやゲーセンの光景には、在って当たり前のような存在となった音ゲー。プレイヤーもシリーズも、共に育ったこの5年だったのだ。

写真は、最新の7thMIX。

用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼か行▲

階段【かいだん】steps
□現象□プレーヤー
ビートマニアシリーズにおける代表的なオブジェの配置パターンの俗称。ある鍵盤から隣の鍵盤へ、さらにその隣の鍵盤へと押していくパターンで、鍵盤同士が16分間隔以上に狭い場合、画面上で階段を形作っているように見えるため、このように呼ばれる。初出はbeatmania 3rd MIX（1998年／コナミ）の曲「SUPER HIGH-WAY」。

空打ち【からうち】air hits
□現象□プレーヤー
オブジェに対応していない鍵盤を押すこと。ビートマニアシリーズでは、オブジェ一つにつき判定幅が設定されている。ここでタイミング良くそのオブジェに対応した鍵盤を押せばGREATなどの評価がなされることになる。オブジェの判定内で、対応していない鍵盤を押した場合POORが出てしまうが、オブジェの判定外であれば、POORにはならない。DDR・シリーズではシーケンスが無い部分でリズムを外さないために、プレーヤーに意識的に使われることが多い。

5鍵【ごけん】5keys
□ハード□プレーヤー
鍵盤が五つあるビートマニアシリーズの俗称。鍵盤が七つある『BEATMANIA IIDX』（1998年／コナミ）シリーズのことは『7鍵』と呼ばれて区別されている。ビートマニア、IIDX両方に収録されている楽曲でも、それぞれにアレンジの違いがあることや、『5th』など曲のアレンジバージョンの数字が呼び名になるため、『〜のPRINCE ON A STAR』や『7鍵の6th』など、互いを区別する場合などに頭に付けて使われることもあ

▼さ行▲

皿【さら】turn table
□ハード□プレーヤー
ターンテーブルの俗称。その見た目から、このように呼ばれるようになった。また、ターンテーブルをスクラッチし、オブジェを取ることを『皿を回す』、『皿を取る』ともいう。

ステルス【すてるす】Step
□システム
①DDRシリーズに存在するプレーオプション。シーケンスがまったく見えない状態でプレーしなければならないため、完全に暗譜している必要がある。②ビートマニアシリーズで、プレーオプションであるHIDDEN（オブジェが途中から消える）とSUDDEN（オブジェが途中から出現する）を同時にかけ、オブジェが見えない状態でプレーすることをこう呼ぶ。SUDDENオプションが登場した『ビートマニア5th MIX』が初出。ビートマニアIIDXシリーズでのステルスは一瞬だけオブジェが見えるため、ステルス＋ランダムで高難度曲を攻略してしまう凄腕も存在する。

▼は行▲

ピカグレ【ぴかぐれ】pikagre
□システム□プレーヤー
ビートマニアシリーズではおなじみの「光るGREAT」の俗称。また、対になっている黄色いGREATのことを『黄グレ』と呼ぶ。初出は『ビートマニアIII 3rd MIX』。このころはNORMALモードでピカグレを出しても点数は変わらなかったが、EXPERTモードをプレーする際、ピカグレは2点、そして黄グレは一点と換算された。ビートマニアIIDXシリーズでの7鍵モードでは、ピカグレの方が点数が高く計算されている。
　また、ある曲をプレーして、点数が高かった場合を『光った』などということもある。逆に、点数が低かった場合を『光らなかった』というが、この場合は、必ずしもピカグレが少なく、黄グレが多かったことを指しているわけではない。

▼わ行▲

和音【わおん】
□システム□プレーヤー
ビートマニアシリーズに登場する、オブジェ同士の同時押しの俗称。特に、ビートマニアIIDXシリーズで登場する、オブジェ三つ以上の同時押しのことに関してこのように呼ぶ場合が多い。実は和音とはまったく関係無いのだが、平然とこの呼び方が定着してしまった。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「3D格闘」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミで良いから、ドシドシと送ってネ！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

意味わかんない【いみわかんない】
I can' t understand
実際にはその意味をわかっているが、事実から逃避するため、わかっていないことにすること。

言霊Q&Aコーナー
即決！　一問一答両断！

Q・よく音ゲーでイメトレって[illegible]くんですけど、一体どういう風にどうやってするんですか？（埼玉県　まろちん[illegible]）

A・イメージトレーニング、略してイメトレは、主に難しい曲を攻略する時、特にダブルプレイの高難度曲を攻略する際に重要になってきます。単純に[illegible]えば、とにかく難しい混合フレーズを左右ともに暗記し、繰り返し練習することを指します。当然、シングルプレイの高難度曲を攻略する際でも有効ですし、「あんみつ」を有効に活かすには、事前に練習するのが基本です。
ここで重要になってくるのが、疑似鍵盤と挑戦する曲の譜面。これらが無いと練習自体ままならないといえるでしょう。疑似鍵盤は当然PS2用の専用コントローラでもOKです。またダンボール紙やスポンジなどを駆使して、疑似鍵盤を作成している人もいます。譜面に関しては様々な方がインターネット上で公開してくれているようです。検索などで探してみましょう。

Q・皿や下敷きなどを使い、モニタ上部を隠してプレイしている人を見かけるんですが、あれにはどういう意味があるんですか？（千葉県　ちあき[illegible]）

A・通称[illegible]といわれているこの行為は、モニタ上部を隠すことにより、[illegible]が速い曲を擬似的に早く、というよりもオブジェ自体の出現している時間を短くし、オブジェ一つ一つに対する集中力を高めることによってスコアの上昇を図る、というものです。俗に言うスコアラーの方々がEXPERTモードでプレイする際の基本技といえるようです。本当に画面上部を隠すだけでスコアが上がるのかと、疑問に思う方々も少なくないとは思いますが、PS2版を持っているなら試してみるのはどうでしょう？　[illegible]が低い曲は高い効果が望めると思います。また、ランダムオプションも対応できる人にとっては集中力を上げる[illegible]なオプションになっているようです。[illegible]に自信がある人は、[illegible]を狙う為に使ってみてはどうです[illegible]。

紙ビーマニで日々練習！　イメージトレーニングはとても重要

自主規制

画面上部を隠すことで、コンセントレーションを高めるのがター[illegible]

遊技語録 薦め　記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊔……対義語を表します。／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

ゲムっ子倶楽部

ダップセバトル2002サマー 烈!! 昇雲絶空メダル合戦

毎年、夏が来ると開催される地獄の宴――それが「ダップセバトル」と称される、最強のジ☆ダップセ（確率1/2）を決定するガティムコ勝負である。
99年は「屋上ゲーセンを10件巡るvs.20台の『アシュブレ』『三國戦紀』を見付ける」勝負の結果、両者ドロー。2000年は諸般の都合で中止となり、2001年は「プライズグッズを使ったファッション対決」で、マサール男爵が激戦を制した。
そして、2002年・夏――。
ダップセバトルは「メダル勝負」というフィールドに対決の場を移し、その激闘の幕を開けようとしていた……。

生きることとは戦うことさ

編集ひで（以下ひで） 緊張とともに開戦の朝を迎えたダップセバトル。ここ渋谷ゲームファンタジア、2Fメダルフロアから、実況&解説は編集ひでがお送りします。
一堂 WOOOOOOO!
ひで 現在時計は午前9時59分を指しており、あと一分で決戦開始となる予定だが、ここで重大発表。……ケソのヤツがまだ来てやがらねえ。
一堂 BOOOOOOO!
C・LAN（以下まさ） フェーフェフェ。試合前から恐れをなしてチキってしまったと見えるがどうかね、君。
ひで どうかねと言われても、奴は遅刻決定なので、何かペナルティを課さなきゃいかんだろ。あ、その前に今回の勝負のルールを紹介しとこうか。

～よく分かるメダル勝負～
▼勝負は渋谷ゲームファンタジア、新宿ゲームファンタジア、池袋ゲームファンタジアの3店舗を使って開催する
▼各店舗で200枚ずつのメダルを渡すので、それを元手に制限時間（40分）以内にどれだけ増やせるかを競う
▼最終店舗を終えた時点での店舗累計メダル数で勝敗を決める
▼配給されたメダルが尽きた場合、前の店舗で獲得したメダルを引き出す事ができる

ひで とりあえず、遅刻しているケソはほっといて（ひどい）勝負を開始するか。ちなみに、10分遅刻するたびにメダルは50枚減らすことにした。俺議会で今決めた。
まさ あわ、あわわわ。
ひで じゃあ、まさには渋谷ファンタジア分のメダル、200枚を渡しときます。これをモッツリ増やしてつかあさい。
まさ ま～かせとけ～。

ダラジュル宝珠土佐日記

まさ さて、ケソに一歩先んじて、ど～んとメダルを増やすとするかいの、フェフェ。狙いはあれじゃ～（虎道ジゼルばりに）。
ひで コナミの『フォーチュンオーブ』か。何か前回と言ってることが違う気もするが……。
まさ この台をよーく見てみい。確変中でジャックポットゲージはすでに3、さらにオーブも二つ落ちそうじゃ、あ、ねえかあ。ジャックポットまで粘れば損はしまいて。
ひで なるほどね。じゃあ俺はケソ来てるか見てくるから。
まさ オルラィ（巻き舌）。
（10分後）
ひで ケソは今、恵比寿だとよ。ってメダルが随分目減りしてるんじゃないか、あぁん？
まさ ジャックポットまで粘ってはみたものの、あ、こりゃダメっぺれ～。
ひで ……。ケソの遅刻ペナを入れても勝負の行方は正直分からなくなってきたな。

なんだかんだ言いつつ『フォーチュンオーブ』に狙いを定めるまさ。その目はギラついていた！

ひけ腰ロケットスタート

渕健（以下ケソ） はわわ～ち、遅刻してしもうたがな！
ひで もう遅刻とかいう言葉で済まされるレベルじゃねえよ！ 手遅れだよ！ 手遅れ！
ケソ いやいや、ちょっとばかしのハンデや逆境、ドイツ語で言うと屁でもねえっスよ。
ひで 日本語だっつーの。じゃあ、店舗分のメダルを渡すから、ガッツリ増やしてくれよ。まさは既にスタートしてんだから、死ぬ気で気張れや。
ケソ ……ちょ、ちょいと、ひでさんや。確か、店舗ごとに200枚のメダルを配給するっつー話やったと思うんやけど、ウチのメダル、なんや少ないような気が……。
ひで ああ。20分遅刻したから、100枚減らしてある。
ケソ ギャース!!
ひで このままだと、何もしなくても渋谷店はまさの勝ちになってしまうので、何が何でも取り戻すように。

絶対遅刻するなという、前日の注意も虚しく、今回も見事に遅刻で登場のケソ。

渋谷店リザルトはっぺる

ケソ しくしく。……ちきしょう、ちきしょう！ 俺が遅刻したのも、いまだに学生に間違われるのも、ユニセンのMk-Vが出ないのも、みんな社会が悪いんだ！ こうなったらやってやらー！（D&D®のファイター調で）
ひで 時計は11時を回ったからしてタイムアーップ!! てめえら、速やかにメダルマシンから手を離して、両手を頭上に挙げろ！
ダップセ Я（ヤー）。
ひで どれどれ、ブタ野郎どものメダルは、どれだけ増えたかな？
まさ 結果としてはオケラにならなかったものの、あんまり芳しくなかったっぺれ～。
ひで お！ 生意気にも、ケソのメダルがけっこう増えてるじゃん。
ケソ ドゥフフ。僕はアルゼの定番にして人気メダルシューター『PAPUAN』にて、3回のジャックポッテルをかましたれーす！ 一時は250枚近くいったさ。
まさ ぐぬぬぬ……そしてこの悔恨。
ひで じゃあ渋谷での集計結果を発表！ まさのメダルは137枚！ ケソのメダルは198枚！ なんと、第一回戦を制したのはケソだ!!
ケソ アッフッフーッ!!

新宿上空摩天楼大作戦

まさ 渋谷ゲームファンタジアに引き続き、東洋のソドムとして勇名を馳せる、新宿歌舞伎町にやってきた我らかな。
ケソ 悪しきオーラが漂いまくってますNE。地上がこんなありさまじゃあ、シャアが地球に隕石落としたくなる気持ちもわかりますゑ！
ひで じゃあ、アクシズが落下してくる前に、とっととメダル勝負を始めるとするか。前例に基づき、ここ新宿でも、各自メダルを200枚ずつ配付するので、創意工夫をもってして増殖させるがいいさ。
まさ それでは勝負……はぁはぁじめいっ！（擦れ声で）

数々のハンデを負いつつも、逆転に成功。まさに悪魔の導きといえよう。

グズ太の野ざらし大紀行

まさ 渋谷ではケソが100枚→198枚という快挙を成し遂げたのに対し、我は200→137枚。ここはひとつ、巻き返しを狙って勝負するでえ。
ひで TOMB DIGGER（墓穴を掘る者）（造語）

猛者通信 ぽペン

発行 2002年8月1日
第29号
ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

ワールドカップ、優勝、校了と浮かれる要素が満載のご時世ではあるが、大地を揺るがす天変地異の到来にはまだ至っていない。先走りでそろそろ救世主が出馬することも考慮せねばならないが、ヒーローやSHO様も元気でやっているようで何よりである。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
シタラバ巡回潜水艇のキャプテンを務める紅伍長。長期に渡ってセルビナに引きこもっていたが、先ごろキュスが釣れたため帰国を決意。

田渕健康（通称ケソ）
ebiのナマハゲ部署を統括する似非BOY。都営三田線の駅に線路落下防止フェンスがある事を誇りに今日もチキンレッグを鍛える。

編集ひで（通称ひで）

ひょうひょうとした体を装い、蜂蜜を餌にダップセを裏で牛耳る猛者通信監察官。気さくに見えるもその双眸の奥には赤黒い炎が宿る。

猛者語録 前回の猛者通信で、「ゲームファンタジアのメンバーズカードで、他店舗でメダルを引き出せる」と書いてしまいましたが、実際はそのような事はできません。「メダル購入時に、ポイントが加算されていき、そのポイントに応じてメダルサービスがある」が、正しい特典です。読者の皆さま、ならびに関係者の皆さまにご迷惑をおかけしました事を深くお詫びいたします。

になりそうな予感がプンプンするが、まあ好きにするがいい。
まさ フェフェフェ、我に策ありだ。まず10枚賭けでポーカー勝負に挑む。そしてダブルアップを100回成功させる。これにより、一生かかっても使い切れんほどのメダルがたまるという寸法さね。
ひで 策でも何でもねえじゃんよ。そううまくいくわけねえだろ。無理無理。
まさ そそそんな、や、やってみなきゃ分からないじゃないか!(イソップ調)
ひで なんかすでに勝負あり、という雰囲気すら漂っているな。アンタ負けるよ。
まさ 黙れ～い。ほうら、早速フルハウスがそろいおった。
ひで お、いきなり負け分を取り戻せたようだな。……と言っても無駄か。
まさ 何か言ったかね君。
ひで いや何でもねえよ。

黙々とツーペアやスリーカードからダブルアップを繰り返す。そのほとんどはマシンの彼方へ消えていった。

けっぱれ バイニンぶらり旅

～メダルの極意は勝ち過ぎず負け過ぎず。初期購入値の前後を維持する事が、長時間遊ぶ秘けつなり～
(民冥書房刊・牙堕留流星譚より)

ケソ てなわけで、この店では時間を稼げるメダル麻雀でもやりながら、プセリングと過ごすのれーす。
ひで 極めてまろやかにプレイしてやがるな、この野郎。しかし、よく見るとこの麻雀コーナーにいる人たちは、みんなまったり、ペタシペタシと牌を切り続けており、なんだか独特のインナースペースを作り出しているのう。
ケソ ああ～この空気、すげえ居心地いいよ～。
ひで ……馴染み過ぎ。
ケソ まあ聞きんしゃい。今回の勝負の鍵は、「いかにメダルを増やすか」ではなく、「いかにメダルを減らさないか」にあると見たねボカァ。リードしている僕がこのまま守りに入れば、まさは困窮極まりない状況に追い込まれ、焦燥のあまり鼻息荒く投貨した後に自滅ッティアな道を闊歩せざるを得なくなると思うがどうか。
ひで そううまくいけばいいけどな。
ケソ てなわけで、この店ではメダル麻雀でダラペスと過ごしたらあ。プセルス～。

勝負開始早々、麻雀コーナーに張り付くケソ。そのプレイスタイルは地味にして自堕落。

新宿店リザルトはっぺる

ひで タイムアップだ、このゴンダクレども!
ケソ やべえ～。終了直前に『PAPUAN』でついつい遊んでしまい、ちいとばかしメダルをスッちまいました。
ひで まさ兄ぃの方は、どうですか?
まさ あわ、あわわわわ……。
ケソ どうしちまったんです、まさ兄ぃ!? そんな『ファイナライザー』で間違って両手に盾を装備しちまった時のような諦念を浮かべて!?
まさ 実は……引き出したメダルも全額、スッち、モウターぐしゃぺる～。
ケソ ひぃぃいっ!
ひで じゃあ、今のところ、まさ兄ぃは文無しのスッカラカンですか。
まさ このまま、ドヤ街の中に消えちまいたいっぺれ～。
ケソ まあまあ。勝負はこれからです。最後まであきらめないで下さいよ。ちなみに僕は今後、超手堅く逆転不能な守り体勢一択でいきますけどね。グフフ。
まさ キュソ～。

現在のメダル総数
▼まさ　0枚(137枚減)
▼ケソ　241枚(43枚増)

池袋カルネアデス計画

ひで ついにやってきた最終決戦だが……なんか、早くも勝負の行方が漠然と見えてきたな。
ケソ ウッシャッシャッシャ(スーさん笑い)。では、ひで君や、早く最終決戦のゴングを鳴らしたまえよ。シュ、シュシュ、ハイ!(シャドーボクシング)
まさ プルセス～。絶望という名の地下鉄が、我が胸に去来するさなあ。
ひで 今回も定例通りに200枚のメダルを渡すけど、最終戦は制限時間を1時間にするから。せいぜい足掻きやがれ。
ダップセ うーす。

一撃必殺!スフィアデサイド

まさ ももう、いーぐしかねえ～! ビデオスロットで一気に逆転を狙うっぺら!
ひで さっきも似たようなことを言ってた気がするが。華々しく散るのもいいだろう。
まさ いやいや、今度は本当に策ありさね。この『ボーナススピンX』は、1BETで8ライン賭けられるのSA! これでフリーゲーム(中央にWILDが揃うと4～20回元手無しでスロットを回せる)を地道に待ち、出が悪かったら台を変える。タイミングよくこれを繰り返せばOK(攻略文ライクに)。
ひで 何でもいいが、このままさが負けるのはあまりにも面白味に欠けるというか、メリもハリもあったもんじゃねえ展開になるから、それだけはカンベンな。
まさ 任せとけ～い。
(場面変わってケソサイド)
ケソ ていうか、この時点で既にまさ兄ぃとは241枚の差がついているわけで、こいつを逆転するのはアストロ九段(シケギャグ)でも無理竜なわけで、ゆえに僕は余裕のクルージングに入るって感じですか～。
ひで 確かに、残りの時間でまさ兄ぃが逆転するのは物理的に不可能っぺえなあ。
ケソ ちゅうわけで僕ってば、ブラックジャックで一気にメダル50枚賭けちゃうë(ヨ)!
ひで おいおい! ムチャはやめとけ坊主!
ケソ きやがれオラー! ……あれ? 俺ブラックジャックだ。勝っちゃったよ!! 一気に倍額DAーッ!
(メダルSE:ジャラララーッ)
ひで ……もう、今回の勝負は見えたって感じだな。
ケソ カーッカッカッカッ! 次は禁断の100枚賭けをやっちまおうかなオイ!?
ひで 好きにしやがれ。

失禁必至!ジュピターゴーストの影

ひで ケソはブラックジャックでまた勝ってるようだぞ。ん、まさの台、画面右下に「500」という数字が表示されているように見えるのは気のせいか?
まさ フェーフェフェフェ。君の視力は至って正常、現在のクレジットは正しく500だ。おかげさまでフリーゲームが3回、その他もろもろの役もそろい、ハーフダブルで手堅くここまで増やしたのだよ。しかも使ったのは50メダル1枚だけさね。
ひで オイオイ、こいつはマジで展開が分からなくなってきたんじゃない?

スロットでメダルを増やすまさ。そのほっぺにはナルトマークすら見て取れるほどウッハリしている模様。

戦い終わって～神々の黄昏～

ひで 試合終了～!! 長い戦いであったが、これにて最終集計に移るぞ。……っていうかケソのメダル、ずいぶん少なくなってるような気がするんだが。
ケソ はあ。実はあの後、禁断のメダル100枚賭けをやってコロっと負けてしまい、ムキになって50枚賭けを連続敢行していたら、いつのまにかこんなヒンミーンに……。
ひで 一方のまさ兄ぃだが……うおおお!
まさ うーん、500枚くらい増えたのかな。今回私が選んだのは『ボーナススピンX』。これは当たり台だったね。玉石混交のマシンからズバリ当たり機種を選ぶ眼力、こういった一つ上の視点も要求されるし、メダルゲームは田渕君にはちょっと難しかったかもしれないね。ペイアウト状況なんかも絡んでくるから、馴染みの店じゃないとなかなか厳しいんだけどね。そうそう、一時期は800クレジットくらいになったんだよね。
ひで なんか、さっきまでとはまるで別人だな。殺意に近いものすら覚えるのだが。
ケソ 問答無用で同意します。
まさ はははは、田渕君はせっかちだからなぁ。
ひで ……。それでは、最終集計結果を発表するぞ。
まさの最終メダル総数は……661枚! 結果として、デフォルト状態より61枚増えたというわけか。
ケソの最終メダル総数は……129枚! 思いっきり逆転されてるじゃねえか!!
ケソ ギニャー!!
ひで よって、今年のダップセバトルは――劇的な逆転勝ちをおさめた、まさ兄ぃの勝利とする!
まさ ありがとーありがとー(無表情で抑揚無くby虎道)。
ケソ ううっ……慢心したアタイが馬鹿やってん。
ひで じゃあ、今回の罰ゲームを発表するか。今回は……コイツだーッ!!
ケソ うわ!? なんスかその服はー!?
まさ あわわわ、ま、負けなくてマジによかったっぺれ～。
ひで それでは、罰ゲーム発表の次号をお楽しみに。
ケソ かあちゃん勘弁!!
(つづく)

今年も栄冠はまさ兄ィの頭上に輝いた。おめでとう! ケソは保育園から出直してきて下さい。

今回お世話になった素敵なお店

ゲームファンタジア渋谷店
渋谷区宇田川町13-11

ゲームファンタジアミラノ店
新宿区歌舞伎町1-29-1

ゲームファンタジア池袋東店
豊島区東池袋1-41-4

INFORMATION
楽しい一日をありがとうゲームファンタジア! のジ☆ダップセでありますが、このコーナーの感想や、挑んでほしいことを絶賛募集中。
郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく。

アルカデ チャット倶楽部

●14th meeting●
『ギルティギア イグゼクス』

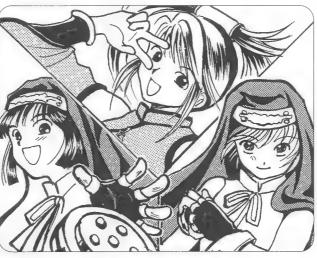
今月の出席者

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。「カプエス2」生涯プレイ宣言を遵守。「GGXX」ではザッパに惹かれ気味らしい。

あやか
2月17日生(水瓶座) A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。引き続き『dogstation』をプレイしている。目指せ、銀河系最強のトップブリーダー。

サユキ
12月15日生(射手座) A型　山形県出身
アーケードゲームなら何でも来い、という幅広い使い手。「VF4」熱が継続中、ジャッキーで鍛錬しているがアキラは苦手らしい。

ブリジットにラブラブ～

ゆきな　いよいよ出た『GGXX』。まずはキャラについて話そうか？
サユキ　あのね、ザッパがガードしたときに一瞬だけ出てくる女の人がかわいい！
ゆきな　あ～、S子ね。
サユキ　すぐに消えちゃうところがカワイイ～♡
ゆきな　気持ち悪さが気持ちいいキャラだよね～。あやかちゃんは？
あやか　ザトーもいないことだし、私はブリジットがいればいいです。やっぱ、少年がいい！ K.O.F.のパオに引き続いてですけど。
ゆきな　女じゃダメなの？
あやか　はい。
ゆきな　即答!? あ、ダメなんだ。
あやか　操作の仕方が自分に合っていた気がしますね。使いやすいです。
サユキ　帽子を取ったときの、イノのパツキンがいいよね。
ゆきな　帽子もかわいいよね～。しゃべるし。
あやか　イノといえば、サユキさんの問題発言がありましたね。
サユキ　イノよりもブリジットのパンチラがヤバイ。
ゆきな　スパッツだからスパチラ？
サユキ　上着を脱いだらパンツしか履いていないんじゃない？
あやか　でも、少年の短パンはいいですよ～。思わず顔が笑っちゃいますね。自分ではショタコンじゃないと思うんですけど、キャラとしては少年がかわいいと思います。
ゆきな　ついに出て来た！　って感じのキャラだね。だって美男子に美女に女の子がいて、今回からはオヤジが出てきて、妖艶な姉ちゃんが出てきて。
あやか　出ていないのは仙人とかですか。
ゆきな　あ～、おじいちゃんはいないね。動物……はイルカもブリジットのクマもいるか。ねえ、ブリジットの技の俺とキルマシーンって、ボクとキルマシーンの方が良くない？
あやか　まあ確かにそうなんですけど、もうあの外見なら「俺」でもいいです。何でも許す（笑）。何か、かわいい男の人が好きなんですよ。最近。

ゆきな　大きなヨーヨーの絵柄がクマなのもポイント高いね～。クマ技もいろいろあるよね？
サユキ　コマンドによって技が変わるね。腕を振り回す技と、カタナがいっぱい出てくる技。
ゆきな　その辺は残酷さを出しているんだよ。幼さゆえの残酷さ。
サユキ　ハハハハハ（笑）。
ゆきな　自分では遊んでいるつもりなのに、相手は死んじゃったみたいな。
サユキ　ハハハハハハハハハ（笑）。
ゆきな　あらま、大変、笑い転げてるわ。

消えるコマイヌに感動！

ゆきな　プレイしてみて良かった点は？
あやか　コマイヌが無かったですね。
ゆきな　あ～。あやかちゃん、ジャマだって言ってたもんね。今回もあるんだけど、キャラに被ると透明になるんだよね。
あやか　それはうれしい変更ですね！　ありがたいです。うまい人なら気にならないんでしょうけど、初心者だから「見えない、見えない！」とか思っちゃったんですよ。

ゆきな　サユキちゃんは？
サユキ　う～ん、「即死に（そくし）」かな。
ゆきな　え？　一撃必殺技のこと？
あやか　（笑）。ヨコチチに続いて、スゴイ発言ですね（笑）。
サユキ　その一撃必殺技が面白いよね。スレイヤーが渋かった。ほかのキャラも見たいな。
ゆきな　その辺はムックに期待しましょう。じゃあ、逆に気に入らない点はある？
サユキ　私はボタンが一つ増えたのに、まだ慣れてないなあ。
あやか　あまり格ゲーで遊ばない私は、その辺は気にならないですね。全～部、カン（笑）。Dボタンの位置に関しては、むしろやりやすいです。
ゆきな　あ～、先入観が無い人にとってはやりやすいのかもね。このゲームってスピードが速いから、反応速度が重要じゃないかな。現代人向きだね（笑）。茜さんは好きなんじゃない？
あやか　あ～、好きそうですね。
ゆきな　プレイヤーの格差が付きやすい印象があるけど、やり込んできた人に聞いたら旧キャラでも変更があるから、仕切り直された感じらしいね～。
サユキ　早くやり込まないと。
あやか　私はブリジットのスパチラが見られれば、それでいいです。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

ありまひろし

はいどーもー。夏は外に出たくないありまひろしです。最近、暑い日が続き、家に引きこもり症候群予備軍です。今朝なんかクーラー切って寝ようものならば、鼻血だしてウェイクアップ。いっぱい出たよう。やっぱし不規則な生活送ってるから身体の調子がおかしいのかしら。先月も4週間以上カゼひいてたし、慢性かと思ったワ。わーい。皆さんも身体には気を付けなさい。んじゃねい。

あるみ

アルミニウムより命名。他にも、Gold,Silver,Platinum,がいるが、今回のアサガオコンテスト、他の3名にはあまりにも場違いなりであるみが出場した。
黒の極ロングヘア。最近気になる事はマイナスイオン。

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「朝顔」

このコーナーは、一つのテーマを元に二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援・連絡は編集部まで。

ホームページ「Pocca」
アドレス：http://home.catv.ne.jp/dd/ippan/lan/index.htm

蘭

はじめまして、蘭です。今は絵の勉強をしています。今回初めて白黒を描かせて頂きました。右の絵は、夏の祭囃子に誘われて、こっそり現れたキツネをイメージしています。これからもいろんな絵に挑戦して、見た方に楽しんでいただけるような絵にしていきたいと思っております。よろしくお願いします。

次号予告

次号、双葉純先生＆星樹先生登場！

テーマは「麦わら帽子」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～加盟店猛烈増加中!!～

イラスト：今井神

もはやゲームセンターの基本!?

どんどん増えてきているクーポン加盟店に、担当も嬉しい悲鳴を上げています。加盟店が増えれば、全国の皆さんが使うことができるということに直結してくるからです。「近くに加盟店がないよー。」と嘆いている君の近くにも、加盟店ができているかも!? 毎月下の表でチェックを忘れずに! おっと、これから担当もクーポン使いに行って来まーす。

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗!
①おもしろランドAHAHA清洲店（愛知県） ②遊屋楽造（岐阜県） ③セガワールド中津（大分県） ④パラシオ高槻店（大阪府）
⑤プレイシティキャロット和歌山店（和歌山県） ⑥心斎橋GIGO（大阪府） ⑦遊屋楽造22（愛知県） ⑧セイタイトー前橋店（群馬県） ⑨K-CAT紀ノ川店（和歌山県）
近所に住んでるみんな、アルカディアクーポン使ってくださいね!
●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 （株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

都道府県	店舗名	住所・電話
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1 ☎058-393-3979
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33 ☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1 ☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎053-442-7235
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146 ☎0548-22-7660
	ALADDIN（アラジン）	富士市永田町2-99 ☎0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8 ☎0586-43-8138
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎0586-23-5125
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4 ☎0586-75-6466
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎0564 58 8986
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 ☎0532-55-6088
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎052-222-3920
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎052-323-0121
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240 ☎052-401-6013
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F ☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎075-365-8778
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎06-6775-6051
	ゲームマジック	守口市土居町5-7 ☎06-6991-4539
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 ☎06-6213-8364
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1-2F ☎06-6645-7692
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎06-6387-4396
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11 ☎0726-84-7082
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407 ☎078-271-0335
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎082-814-6116
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F ☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F ☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎087-866-9526
高知県	プリーズ	高知市はりまや町1-1-19 ☎088-872-8789
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695 0632
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844 6553
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎092-861-4856
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎0952-25-4448
長崎県	セガワールド大村	大村市古賀島町383-1 ☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎097-523-5060
	セガワールド中津※4	中津市沖代町1-2-16 ☎0979-22-7833
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※4**セガワールド中津**はメダル1000円分お求めのお客様にプラス50枚のメダルをサービスとなります。

注意!!
●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は今まで通り、本誌を持参しても使用可能です

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認

ステップ2 クーポンの有効期限を確認

ステップ3 クーポンを持ってゲーセンに

ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう

ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意
●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.7

ゲームセンター名(都道府県)
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

ダブルエックス(東京都)
①ビデオゲーム、プライズなど、店内のすべての台が遊べるよ!! ＼(^o^)／
②10:00～23:00 もちろん年中無休
③原宿駅竹下口の目の前！ 1F吉野屋、2Fが当店。駅のホームからも見えるよ!!
④ほぼすべてのゲームが50円！ 今一番熱いのがノート！ お店に来たら一見の価値有り!!

HAP'1 GAME CITTA UNO(東京都)
①一部を除くビデオゲーム全台で使用可能。もちろん頭文字Dもご利用できますよ！
②10:00～24:00
③新大宮バイパス田島交差点角すぐ。電車でお越しのお客さまは西浦和駅下車徒歩3分です。
④WCCF、麻雀格闘倶楽部、ともに入荷決定！ メダル、プライズも充実。駐車場完備、ぜひご家族で！

セガワールド高松(香川県)
①1プレイ100円のビデオゲーム・UFOキャッチャー1プレイサービス(一部のゲームを除く)
②10:00～24:00 年中無休
③サティ勅使店跡地斜め向かい。ぜいたくラーメン福一、カレーハウスCoCo壱番屋の奥。
④話題の人気ゲームが盛りだくさん♪ 香川県内のアミューズメントスポットといえばココしかない！

アミューズメントスペース31(大分県)
①ビデオゲーム、音ゲーなど、1枚で1プレイ遊べます。
②12:00～24:00
③パチンコ「31」東大分真向かい側。
④二週間に一回、大会を行なっています。VF4は毎月大会有りです！

チャレンジャー堺東店(大阪府)
①ビデオゲーム、音楽ゲーム、その他アーケードゲーム。
②9:00～24:00 年中無休
③南海高野線、堺東駅を下車。駅前銀座商店街、歩いて2分。
④毎月第三日曜日に行なわれるガンダムDX大会はいつも大盛況。クーポン使用で上級者に挑戦!?

ムトス綾瀬店(神奈川県)
①プリクラを除くアーケードゲーム全般。
②10:00～24:00 年中無休
③相鉄さがみ野駅南口下車。バス「長後駅西口行き」で「寺尾」バス停下車、徒歩1分。
④落ち着ける雰囲気のゆったりした店です。最新ゲームはもちろん、パチ&スロも盛り上がってますよ！

アメニティワールドエンデバー(東京都)
①ビデオゲーム・音ゲー全台、メダル20枚交換が可能。その他は不可。
②10:00～23:15 火曜日は11:00オープン
③京王永山駅、または小田急永山駅より徒歩5分。駅を出て目の前のヒューマックスパビリオン1F、B1
④VF4、鉄拳4が1コイン2プレイ、CPU戦5本先取！ メダルコーナーでは月ごとにイベントも開催中です！

ゲームコンドル駒形本店(静岡県)
①新作から麻雀まで全台対応です。(一部筐体は除く)
②10:00～24:00 年中無休
③静岡駅より静岡鉄道バス西部循環駒形周り駿河町下車徒歩1分。
④往年のSTGから最新の格闘ゲームまで幅広いラインナップで皆さまをお待ちしております。

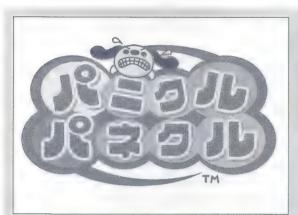
●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所・電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F ☎0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎011-757-8540
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビル地下1F ☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1 ☎027-364-8183
	セイタイトー前橋店	前橋市小相木町558 ☎027-255-6830
	チルコポルト前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル地下1F ☎048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎048-837-8021
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1F ☎0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1F ☎0471-63-9844
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎03-3558-9766
	三和電子株式会社（ゲームスタジオキューブ）	板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2232
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎042-344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183
	ゲームファンタジア 渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1-17-1 ルポンテビル2F ☎03-3405-4379
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎03-3200-0884
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビルI 1F ☎03-5397-9551
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎03-3220-3402
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
	アメニティワールドエンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F・B1 ☎042-389-3461
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1～4F ☎0426-48-1288
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5 ☎042-579-4603
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル 地下1F ☎042-710-0508
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎045-365-1103
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎045-313-6435
新潟県	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎0257-20-0054
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1 ☎0255-45-2608
	J-LAND	新潟市万代1-1-22 ☎025-241-2149
	ゲームメイト（タイトー）	新潟市花園1-1-1 ☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎025-222-5375
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2 ☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡1 ☎076-260-3844
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F ☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします（お求めの前にクーポンをご提示ください)。

2002年5月19日集計締め切り分

来たれすご腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

エンドレス

レベル80 (999,995)

TBR@同時消し友の会
個人申請 ゲームセンターシャトー（京都）

レベルカンストいけるかも?

パネル出現のスピードが速くなる高レベルで生き残るためには、チェインという連鎖消しの継続が必要不可欠。わき上がるパネルに追い詰められないように、とにかく早く、そして多くのパネルを消さなければならない。
ここまで来たからには、レベル99突破に期待がかかる。果たしてレベル表示もカンストしてしまうのだろうか?

1,641,020

村雨こうじ
大久保アルファステーション（東京）

リズムに合わせてドンドコドン

ハイスコアを狙うには最も得点が高い『UNITE!』と、『跳べ!ガンダム』または『クラシック(ロック)』を選曲。タイミング良くたたき「良」を取るのだ。このスコアは両曲ともフルコンボ。譜面分岐の「達人コース」への移行も必須事項。今回のトップと2位の差は1万点ほどの僅差だった。

タコ連付き

3,088,600

AXIOM-肴
チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

公式記録上、初の300万点突破！

全10面の2周でALLクリアになる本作。敵を破壊時の『撃ち返し弾』が時間差で飛来するため、発売当初はクリアがかなり難しいといわれていた。稼ぎではベルを逃さず取る事や、イオンリング破壊などの100点単位を取る地道なプレイが重要。また、ラスボスで相打ちになると1回につき10万点入るので、残機を全部つぶして稼ぐ事も重要。

最後にはやはり『火蜂』がいた!!

やはり高難度の2周目が存在していた本作は、何と2周目はコンティニューと2P側への乱入ができない。そのため本人の実力によってのみ先のステージに進むことができるのだ。

また、2周目突入時には強制的に残機がゼロになってしまう。しかし、各面をノーミス、またはノーボムでクリアすれば毎面1機ずつ増えていくようだ。

このマニア殺しの仕様に負けじと、今回2周目5面に到達したのは7名。

ちなみに集計は面数優先(面数が同じの場合、点数が高い方が上)のため、必ずしもスコアの順に並んでいない事をご了承いただきたい。

各プレーヤーごとに大きな得点差があるのは、主にコンボつなぎを成功させたかどうかによるもの。特に5面のコンボはステージ開幕からラストまでつなげると、3億点ほどのスコアが稼げる。このように各面のコンボが点数の大きな差につながっている。

使用機体はタイプBのエキスパート強化が多かった。やはりワイドショットが強力で、ステージ道中では圧倒的な強さを誇っているようだ。

今回、この中で2周目5面のボスまで到達したとの申請があったのはトップと6位のプレーヤーのみだ。

ちなみに、2周目5面ボスには体力ゲージが存在せず、一定のダメージを与えると地上から飛び立って未知の攻撃を仕掛けてくる。そしてこれを破壊できれば、いよいよ真打ちの『火蜂』が登場するというわけだ。

その『火蜂』だがボムによるダメージを一切受け付けないばかりか、見た人間を絶句させるほどのすさまじい攻撃を、これでもかとばかりに繰り返してくる。

トップのプレーヤーが語る通り、シューティング史上最強のボスキャラと言い切ってしまっても、全く問題無いであろう恐るべき強さだ。

果たして本当にこのゲームはクリアできるように作られているのだろうか? そんな疑問さえ浮かんでくる本作だが、プレーヤーたちの今後の奮闘に期待しよう。

(2周目5面) TYPE-A EX強化 **669,858,260**

今回の火蜂は史上最強 でもあきらめません

えの木 (高知)

順位	到達/機体	スコア	名前	店舗
2位	(2周目5面) B-EX	599,256,080	ウリK	個人申請 立川オスロー第2店 (東京)
3位	(2周目5面) B-EX	570,910,650	WSM-KMT	ゲームプラザショールーム&スポラ九品寺合同集計 (熊本)
4位	(2周目5面) B-EX	529,666,820	9vvp-石ころ	デイトナIII (埼玉)
5位	(2周目5面) B-EX	240,770,580	IJU	GAME's MILK (京都)
6位	(2周目5面) A-L	446,347,960	2-6表記ないの?	グッデイ21 (東京)
7位	(2周目5面) A-S	173,985,770	SND-ちくわ丼-F.O	個人申請 マグマ川越店 (埼玉)
8位	(2周目4面) A-不明	632,943,890	あの奇跡をもう一度…YOS.K	ゲームインナミキ (東京)
9位	(2周目4面) A-EX	253,525,530	タコのマリネェ♥ ZTT (IMY)	遊ingポイントセオラ (滋賀)
10位	(2周目4面) B-EX	235,458,330	庶民的弾避け・庶民的スコア 柾木上等兵	えの木 (高知)

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年5月19日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
湾岸ミッドナイトR	シナリオモード	7' 27" 583	東松山どれみ（全国ITQ委員会）	個人申請 セガワールド幸手（埼玉）
	C1内回り	3' 02" 808	MSO-10-LIE	個人申請 ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
頭文字D アーケードステージ	初級 妙義左回り	2' 49" 851	MSO-10-LIE	個人申請 ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	中級 碓氷左回り	2' 45" 980	D.Hill（D.H）@悪魔ヶ丘	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	超上級 八方ヶ原復路	2' 24" 293	ガオ	ゲームボス（神奈川）
ビートマニアⅡDX 7thstyle	イブニング	5,124	ハゲ	ゲームプラザキューティ（大阪）
	ユーロ	6,628		
	トランス	7,522		
	ジュエル	7,541		
ジュラシック・パークⅢ		1,274,950	無無	個人申請 ファンジタープラザ千城台（千葉）
ギターフリークス7thMIX	ノンストップ	1,197,522,800	T.Y	デイトナⅢ（埼玉）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バーチャアスリート	110mハードル	12" 80	S!Y	ゲームインナハⅡ（沖縄）
	槍投げ	93m89	KDM	個人申請 ラッキー21（山口）
斑鳩	ノーマル	33,929,440	T^{3}-CYR-WIZ	グッデイ21（東京）
長江		1,360,500	ERO@俺も脱ぐよ！孔明たん♥	個人申請 ファンタジースペースパティオ（神奈川）
上海 ～三國牌闘儀～	段位認定モード	0' 00" 65	JCB	星狩物語岸和田店（大阪）
ヘビーメタル　ジオマトリックス		3' 54" 56	漏れよったM-1号	えの木（高知）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001		8772.192	神豪鬼の楔を当て身で取る男	個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪）
式神の城	ふみこ・O・V	5,194,031,790	TAV-二番の男	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	日向 玄乃丈	4,687,663,550	MHR-ACF	ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
鉄拳4	三島 一八	1' 32" 90	MINA	タイトーインスタジアム（大阪）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	ジオン・シングル	21,285	ヒビキ	ゲームボックスQ2（愛知）
ゼロガンナー2	アパッチ	3,679,750	V・T-KAK	ゲームインナミキ（東京）
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ		584,600	Seize-KKK(感)(無)(量)（代筆POW使用）	個人申請 チルコポルト南津守店（大阪）
ミスタードリラーグレート	タイムアタック	33" 21	BSX-MUR	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,571,730	ERO@萌たんと婚約!?	トライアミューズメントタワー（東京）
	スターシーカーモード	28,030,450	MUS	個人申請 ハイテクセガ仙台（宮城）
テトリスT.A. PLUS	マスター	7' 29" 40	M.T	個人申請 ピア21小平店（東京）
セガテトリス		28,022,422	J.G.K-ALL(副)	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,753,300	GWD新人AD T^{3}-ムッシュ	ゲームインナミキ（東京）

ハイスコア講評

今回は**湾岸ミッドナイトR**から。シナリオモード以外は前作との合同集計です。シナリオモードは、敵車に自車をぶつけて体力を減らすという荒技がタイム短縮のカギになっているそうです。

3コースのみの更新にとどまった**頭文字D アーケードステージ**は、前回からコンマ以下でしかタイムが変動せず。今後どこまで縮まっていくのでしょうか？

ジュラシック・パークⅢは、敵の頭を狙うと一撃で倒せる上に高得点になるが、わざと頭以外の部分に弾を当ててから頭を狙い、細かく点数を稼いでいるとのこと。

ゼロガンナー2は最終面ボスの稼ぎで、ビットを早く倒せば倒しただけ出現数が増える『早回し』が存在し、これが大きく点数に影響する模様。

ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカは脱出ルート外の敵もクリティカルで瞬殺し、点数アップに成功したとのこと。

久しぶりに両部門そろって更新されたのが、**どきどきアイドルスターシーカー**。タイムボーナスで、じわりじわりと伸びています。ちなみに"萌たん"とは2面に出てくるキャラクターの名前。キャラへの愛がスコアの秘けつか!?

テトリスT.A. PLUSのマスターモードは一気に7分台前半突入！　この異様なまでのタイムは、恐るべきテトリスマシーンとでもいったところ。もうさすがにあと伸びて数秒と思われます。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

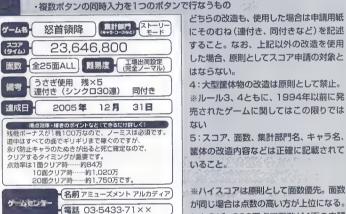
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード

スコア（タイム）：23,646,800

面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）

備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日：2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前：アミューズメント アルカディア
電話：03-5433-71××
住所：東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長：鈴木 雅弘　㊞

← 個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
アクアラッシュ	初級	268.03	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	練習	157.6		
	上級	344.96		
ビートマニアフィーチャリングドリームズカムトゥルー	ドリドリ	1,927	BON@すぺしゃる〜	個人申請 チルコポルト港北店（神奈川）
ストライカーズ1999	F/A-18 ホーネット	3,372,700	ZFC-FCM（ザルーバー7号?）	個人申請 西千葉スターダスト（千葉）
	F-117 ステルス	3,389,300	2-7超ビッチ!!! 両替士	グッデイ21（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	疾風	3,299,300	M．T	大久保アルファステーション（東京）
ストリートファイターEX2	C・ジャック	3,355,300	新しいダブルK.Oは顔射を使うらしい ばくだ	チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）
スリルドライブ2	日本	3' 11" 29	RRL-渋谷 英毅	個人申請 ゲームUFO町田店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ96		1,211,500	F.K！やったぞ！！G.M.C.DUO	えの木（高知）
ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム	ドワーフ	1,150,308	♪いつも胸に刻んだ PPP-いずみ	デイトナⅢ（埼玉）
ぷよぷよ通		1,314,056	遊道楽にささぐ SPD-MYK	ゲームインナミキ（東京）
クイズ&ドラゴンズ		4,324,400	aikoのおかげで伸びました セーイチ	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターⅡ	ダルシム	1,888,900	フジの方々の御陰 OYG-小僧	ゲームコーナーフジ（東京）
R-TYPEⅡ		1,573,800	カミーユ ビンタ	個人申請 アリス金山（愛知）
メガブラスト		813,800	モナ王-KAZ	ゲームボックスQ2（愛知）
アイレムエアデュエル	連付き	1,239,800	MRX先生「ゴチになりました」by師匠	レジャーパレス（北海道）
R-TYPE		2,445,200	あと5000点… THC-坂口	個人申請 アミューズメントハウスラルゴ（京都）
アルゴスの戦士		11,760,560	NRX-044（具沢山弁解カレー）	グッデイ21（東京）

お詫びと訂正

●アルカディア7月号の全国一位表に誤りがありましたので訂正いたします。

誤：『スリルドライブ』【部門：日本／スコア：3' 11" 79／スコアネーム：RRL-渋谷 英毅】

正：『スリルドライブ2』【部門：日本／スコア：3' 11" 79／スコアネーム：RRL-渋谷 英毅】

※『スリルドライブ』の最終スコアは更新されておらず【部門：日本／スコア：3' 31" 51】のままです。

ハイスコア集計店各位およびハイスコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

ドラゴンブレイズのソニアもここにきて15万点ほど伸びてきました。ドラゴンシュートの戻りが全キャラ中一番遅いこのキャラでも、これだけ出るとは……。稼ぎパターンの進化に脱帽です。

根強い人気の**ストライカーズ1999**ですが、2周目の点効率が地道に上がってきているようです。今回のF-117ステルスのスコアは1ボム使用（1万点落ち）ということですが、2周目7面道中はワープザコの出現などで運が絡むため、仕方ないところ。どの機体でもこの面には永遠に悩まされそうですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96はこのシリーズ唯一の『多段ヒットの技を当てる』稼ぎプレイ。不知火舞の超必殺忍蜂やテリーのパワーゲイザーなどが稼げる技で、これらをいかに効率よく当てていくかが勝負になります。

今回もかなり古いゲームが多く更新されていますが、何といっても**R-TYPEⅡ**の更新は悶絶モノ。これまでの最終スコアに関して、実にさまざまな憶測が乱れ飛んできましたが、今までは何だったのか？　というぐらい、あっさりと17万点もの大きな更新を成功させています。4月号に掲載された『ジンジンジップ』といい、『カミーユ ビンタ』氏の活躍にはめざましいものがありますね。

R-TYPEは7面ボスでの残機つぶしがどれだけうまくいくかで、点数が変動します。しかし、今回は2周目3面の復活砲台のパターンが進化し、以前より3000点ほど多く稼げるようになったとのこと。また、もし245万点が出たら「終了」とのコメントもありました。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	178,797,230	ヘタRET	2-2道中 EX強化
★	ジー・ストリームG2020	9,154,630	AST-ZAP©	ALL 連付
3	バニクルパネクル(お気らく)	580,465	LOG	ALL
★	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,571,730	ERO@萌たんと婚約!?	ALL ノーミス 2-5は33-2(例)、3-5は46-14
5	斑鳩(ノーマル)	31,073,610	FMI-麻生(STG初心者)	ALL 残×7 150万落ち 5ボス稼ぎなし

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	662,215	SER	ALL 2'42"36
2	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,081,410	SER	ALL 6'04"78
3	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,014,510	SER	ALL 11'54"35
4	マーヴル VS. カプコン 2	1,891,098,400	高不注の逆襲!!ああ青春の潮来笠!!	春麗・モリガン・サイロック 更新中
5	バニクルパネクル(お気らく)	116,170	㊞	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩(ノーマル)	33,929,440	T^3-CYR-WIZ	ALL ノーミス 連付
★	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,389,300	2-7超ビッチ!!! 両替士	ALL 連付 ダブル×1 ビッチボム×1(2-7)
★	アルゴスの戦士	11,760,560	NRX-044(具沢山弁解カレー)	ALL
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	446,347,960	2-6表記ないの?	2-5 連付 レイニャン
5	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,182,350	ちこく師匠?萌たんを泣かしちゃいました	ALL ノーミス

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D(碓水左回り)	2'46"278	D.Hill@悪魔ヶ丘	86トレノ MT
2	ジー・ストリームG2020	4,607,500	村上くん就職おめでとう 射紳	ALL 残×0 連付
★	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	3,299,300	M.T	ALL 残×3 B×9 連付
★	太鼓の達人3	1,641,020	村雨こうじ	ALL むずかしいコース
5	モンスターランド	7,253G	AKITO	ALL 連なし

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ)	4,470,230,670	きれいな空気にひかりの道	ALL 連付 5ミス
2	プロギアの嵐(ミリタント)	87,932,450	NSX	2-5 β式
3	エスプレイド(美作 いろり)	33,700,000	ウソの様な本当の点数YUK-HPI(仮)	ALL 2P側 残5/6
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX(連邦)	21,268	ガロード・ラン	ALL ガンダム 49機 NT・S
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX(ジオン)	22,540	「なっちゃん」二度と買わん(涙)XYZ	ALL シャア専用ゲルググ 53機 NT・S

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	103,536,230	COPE	エキスパート 2-1 BOSSまで 2周目は強制残機0
2	式神の城(金)	4,876,196,900	CIO-YOSH@画野郎マンセー!!	7ミス ミスが減りませぬ…
3	式神の城(玄乃丈)	733,565,990	CIO-YOSH	穴うめ、5-1ボスまで
4	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,065,235	CIO-YOSH	アタル ノーミス 7'11"46
5	ビートマニアⅡDX 7thstyle(モーニング)	4,185	CIO-YOSH	穴うめ、スマソ

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	529,666,820	9vvp-石ころ	2-5 2-3 2ミス エキスパート
★	D&D タワーオブドゥーム(ドワーフ)	1,150,308	♪いつも胸に刻んだPPP-いずみ	ALL×4 オーガ17殺
★	クイズ&ドラゴンズ	4,324,400	aikoのおかげで伸びました セーイチ	ALL ファイター ハイポーション×4
★	ギターフリークス 7thMIX(ノンストップ)	1,197,522,800	T.Y	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2,930,808	投手	ALL

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	208,032,840	MJN-T.Y	2-3 エキスパート
2	バニクルパネクル(手ごたえ)	854,895	RAK	ALL
3	メタルスラッグ4	4,522,570	TEO	連付
4	斑鳩(イージー)	24,812,320	MIZ	ALL 連付
5	斑鳩(ノーマル)	26,048,100	ELM	ALL 連付

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	183,036,280	札幌のサイディング屋 AIQ(仮)	2-2 エキスパート
2	スーパーメジャーリーグ	259,940	過去形AXS 間に合った~!	ドジャース
3	グラディウスⅣ(6番装備)	5,313,300	夜7時に始めるな俺	連付 9-2で閉店
4	首領蜂(Cタイプ)	約18,000,000	当店には蜂シリーズ全作品あります。	2-4 Cボタン有
★	エアデュエル	1,239,800	MRX先生「ゴチになりました」by師匠	2周ALL 連付 残4 あと千点だが終了!

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	97,718,950	マグナムブレイク	2-1
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	90,938,640	顔が積極的で目がギンギンな人	2-3
3	バーチャファイター4(レイ・フェイ)	3'36"83	オヒョイ狩り終了記念 さらばギンギンの日々	ALL Ver.C
4	ヴァンパイアセイバー(ガロン)	742,200	て○ろう	ALL
5	ストリートファイターZERO3(ケン)	4,212,800	アキラ・ワダさん	ALL

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	280,289,800	KYT(へたれ強化)	Aタイプ 2-2 エキスパート
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	127,250,480	EXILE	2-3 Bタイプ エキスパート
3	ぐわんげ(シシン)	42,841,074	エルクゥ度足りません(注)け~はち	ALL 35752銭
4	式神の城(???)	3,946,767,830	R18	ALL 残×0 金47484
5	プロギアの嵐(ミリタント)	51,266,030	GMR	2-3 ボルト、ネイル ノーマル配置

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	32,635,270	アレキシ、キンバリ おめでとう?	ALL ノーミス
2	レイブレーサー(初級)	9'07"087	うに。	T.T. 12周設定
3	レイブレーサー(上級)	13'06"798	ふに。	T.T. 12周設定
4	とべ!ポリスターズ	327,160	はにゃ?	連付 6面
5	メタルブラック	183,120	うりゅー。	連付 3面

ゲー事典
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/
■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
オヒョイ狩りさんは狩りの腕を磨くため、帯広に帰りました。ありがとうオヒョイ狩りさん。
by ㊍

●**ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)**
当店は6月29日をもって閉店となりました。今まで来店してくださったお客さま、お世話になった方々、本当にありがとうございました。また機会があればどこかでお会いしましょう。

●**フリーウェイ八戸店(青森県)**
『GGXX』に『ソウルキャリバーII』と格ゲーもやっと春を迎えてくれました〜♪ 後は夏の『バーチャファイター4 エボリューション』ですねっ!! 皆さま、お待ちしております。
by 担当より

●**デイトナIII(東京都)**
H.M氏、I-ZK氏、QQQ氏、セーイチ氏、ありがとうございました。またご来店ください。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
ついに当店7Fにて『ミサイルコマンド』復活!! 店内集計にてハイスコアアタック実施中です。また、アタリゲームはほかのタイトルも復活計画決定しました。復活次第、ハイスコア集計を予定しています。

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
皿洗い急募! 経験者優遇(笑)

●**グッデイ21(東京都)**
今月もいろいろな方にご来店いただきありがとうございました。これからもよりよい店づくりを目指して頑張りたいと思います。

●**大久保アルファステーション(東京都)**
「最近のシューティングは難しすぎて。」と言うお客さまにピッタリ! 当店ではオールドシューティングを常時9台以上設置!! しかも全台連射装置付き! 昔ではできなかったクリアや時間つぶしに!?

●**アミューズメントランドKentagon&kyontagon(東京都)**
新入生、新社会人方がそろそろ新しい場に慣れてきたころだと思います。そんな新しい仲間とご一緒に、ぜひ遊びに来てください。

●**中野ロイヤル(東京都)**
スコア不足発生。スコアラー求む。
by 店員3号

●**竹芝アミュージアム(東京都)**
今月から集計店になりました。よろしくお願いします。現在当店では、ネオジオ祭りを開催しております。ネオジオのゲームが好きな人、ぜひ遊びに来てください。
by 担当M-S㊞

●**マットマウスパートII(神奈川県)**
これまでのだる夫さんに代わり、店員を勤めさせていただく伊藤といいます。よろしくお願いします。だる夫さん、今までご苦労さまでした。いいお店の雰囲気作りに努めます。

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	18,450,050	九州に向けて少しだけアピール X68	ALL ダイヤル連付 鳥274万
2	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	30,189,715	不幸パワーで3千万 ORI-AKA	ALL B×5
3	プロギアの嵐(ミリタント)	81,652,670	やらかしまくり E.Y	ALL (全2周) 残2 BO
4	斑鳩(ノーマル)	30,426,450	IIZ	ALL 1ミス 5ボス 稼ぎ無し。
5	怒首領蜂大往生(タイプA)	229,276,390	SYG	2-2 EX 8千万足らず。

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	撃牌砦/雀スペース(雀スペース)	18,635,000	KOOL-Akiya	
2	ビートマニア 3rdMIX(ノーマル)	396,713	FJI	ソウル・WILD・ハウス・ハイウェイ Great1000
3	アルゴスの戦士	11,232,310	UNK	ALL 残7 フルパワー 約80万落ち
4	パカパカパッション スペシャル	2,895,600	AZO-HELL@本物w	協力1人PLAY
5	エメラルディア(ノーマル)	2,811,367	RAK	初級スタート 最低40万落ち 穴うめ

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	632,943,890	あの奇跡をもう一度…YOS.K	2-4
2	ジー・ストリームG2020	8,443,050	いまきち	残×1
★	ゼロガンナー2(アパッチ)	3,679,750	V・T-KAK	残×0 ダメダメ
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヤン)	7,718,200	921	P×2 SAIII
★	ぷよぷよ通	1,314,056	遊道楽にささぐ SPD-MYK	ⓑ1048

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,883,860,540	次回こそ大台を誓う 冴上蒼司兄君さま	ALL ランクA 青い小夜さん
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	265,350,400	T.I	2-2 EX
3	ガーディアンフォース	12,898,420	zty	ALL
4	バーチャアスリート(100m走)	9"98	週1常連MRJ氏(いつもどうもです)	中国
5	バーチャアスリート(槍投げ)	93.70m	同上。	中国

竹芝アミュージアム
東京都港区海岸1-13-3 ベイビュー竹芝1F ☎03-3436-5088

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	47,385,840	チャーミー石川	2-1
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	650,600	ヨシナガヒロ in USA	ALL
3	ブラックドラゴン	2,573,750	ひさびさのスコア! 8D	ALL
4	オペレーション ラグナロク	2,526,350	辻ぞみ夫	6面 LOW
5	ファンタジーゾーン	11,660,700	アラジンA	RD.17

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 7thstyle(モーニング)	4,631	おはる店長ちくわ゛もうお別れのようです。	
2	ビートマニアIIDX 7thstyle(ユーロ)	6,222	一般のお客様。	
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(トランス)	6,831	一般のお客様。	
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(ジュエル)	6,792	おはる店長ちくわ♡ 修正きかないの?	
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(ストイック)	6,991	おはる店長ちくわ♡ 非常に淋しいです。	

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	201,980,930	ABE君FC	A-エキスパート 2周目1面
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	185,940,690	やっと2-3ですⓐ	B-エキスパート 2周目3面
★	アクアラッシュ(上級)	344.96	NGP-ANP	上級 ALL 340 切れそう
★	アクアラッシュ(初級)	268.03	NGP-ANP	初級 ALL
★	アクアラッシュ(練習)	157.60	NGP-ANP	練習 ALL

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京0814兆8943億4429万3300	AL-FLO	ALL
2	ミスタードリラー グレート(インド)	678,400	穴うめ	ALL
3	上海 万里の長城(北京)	743,280	だる@打ち止め	ALL
4	ストライカーズ1945PLUS	1,087,200	穴うめ	1-8 F.P
5	ミスタードリラー グレート(宇宙)	2,337,795	穴うめ	2981m

アミューズメントランドKentagon&kyontagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	16,841	ラルオ	シャアゲルググ ランクB 中将
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX	32,425	ラリオとラルオ	シャアゲルググ ガンダム
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	134,756,470	ANA-UME	エキスパート 1周クリア
4	バトルサーキット(イエロービースト)	4,860,400	あずまんが皇帝	ALL
5	バトルサーキット(エイリアングリーン)	3,217,000	ラリオ(笑)	ALL

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	81,414,980	ABE	2-3
2	式神の城(???)	3,764,628,220	GFN-ZZZ	ALL 44431
3	式神の城(金)	3,412,628,420	㋡	ALL 45721
4	式神の城(玄乃丈)	3,008,506,180	シゲッチ♡	ALL 38474
5	大魔界村	162,900	WIT	2周ALL

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	106,629,360	GULF会員募集中(会長)	2-1 MAXHIT1283
2	頭文字D(妙義左回り)	2'52"379	ケンジ(ポッキー)	タイムアタックチューンド AE86 MT
3	頭文字D(碓水左回り)	2'49"638	ケンジ(ポッキー)	タイムアタックチューンド AE86 MT
4	頭文字D(秋名下り)	2'56"300	ガオ	タイムアタックチューンドインテクラ タイプR MT
★	頭文字D(八方ヶ原復路)	2'24"293	ガオ	タイムアタックチューンド FD3S MT

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(ふみこ)	5,194,031,790	TAV-二番の男	ALL 2ミス 予選9.5億 556秒
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	316,554,850	予選落ち君	2-3 1周2.9億 EX
★	頭文字D(碓水左回り)	2'45"980	D.Hill(D.H)@悪魔ヶ丘	AE86トレノ MT カード有
4	究極戦隊ダダンダーン	581,300	クリス・ジェリコ様	ALL アン
5	フラワー	97,500	アンダーテイカー様	

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	165,715,190	ブロン	ショット強化 2-4
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	102,173,540	ブロン	ショット強化 2-1
3	頭文字D(碓水左回り)	2'47"540	豆腐屋の孫	
4	頭文字D(秋名下り)	2'58"124	厚あげおいしい	
5	斑鳩(イージー)	16,482,340	まーくん 初クリア 8っちゃん やったよ	連付

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビル1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(???)	2,622,328,040	PIT?	ALL @30640 クラスS
2	バーチャファイター4(アキラ)	5'38"93	アカカ二晶	ALL
3	バーチャファイター4(ジャッキー)	5'39"63	まさぞう	ALL
4	バーチャファイター4(パイ)	5'36"85	土屋 ジョー	ALL
5	バーチャファイター4(ベネッサ)	5'42"65	パパイヤ	ALL

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	121,936,140	S.O	2-3 エキスパート強化 MAXHIT1288
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	131,112,750	かぼすDAK	2-3 エキスパート強化
3	ドラムマニア(ノーマル)	97,990	anaume	ALL
4	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	1,146,000	アホトロニック	2-2
5	ハイパーデュエル	2,498,558	REI 4444	ALL ムスタング サギパで5万落ち

ゲー事典
■Jam'S下井草 http://www.tokyohinomaru.co.jp ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/
■中野ロイヤル http://www.isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

●**GAME BOSS（神奈川県）**
『GGXX』大好評稼働中！

●**ゲームコンドル駒形本店（静岡県）**
そろそろ初夏の装いですが皆さまいかがお過ごしでしょうか？ この号が出るころには『GGXX』や『ソウルキャリバーⅡ』なども入荷しているといいのですが。焦らずじっくりとメーカーさんには調整してほしいと思います。

●**アミューズメントパークNASA（長野県）**
『大魔界村』で申請してもらいました。そう！ 古めのゲームでも申請できます！ オールドゲームのリクエストを出してみてくださいな。持ち込み基板もOKッスよ！
by くずれ

●**アイリン夢空間（岐阜県）**
3～5面ボスの皆さん、『怒首領蜂』からの友情出演ありがとうございます。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
ん～、ピットインです。とうとう『GGXX』が登場しました！ 皆さんの熱が上昇しまくって大変です！ 対戦するならぜひピットインへ！ 次は『ソウルキャリバーⅡ』かな。
by 私も『GGXX』やってます店員AO-I

●**GAME-COLLEGE（愛知県）**
『バーチャファイター4 エボリューション』&『GGXX』&『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』&『ポップン8』&『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』&『デクニクビート』入荷決定。ビデオゲームは全台50円で絶賛稼働中。

●**ゲームボックスQ2（愛知県）**
『斑鳩』と『怒首領蜂大往生』がビデオ録りできるようにしてあります。どなたさまもご利用くださいませ～。『斑鳩』を与えてくださった方、本当にありがとうございます！ 店内自動販売機設置完了したよ。

●**ゲームランドおにごっこ（三重県）**
長かった……。やっとこのときが来た！ ついに『GGXX』発動!! 『GGX』やってた人も、やってなかった人も、ぜひプレイしに来てください！
by JYO

●**遊ingポイントセオラ（滋賀県）**
過ぎゆく夏と共にセオラは新たな道に進みます。最後の夏は感謝の心でサービス、サービス！ 夏休みはぜひご来店くださいね！

●**ネオアミューズメントスペースa-cho（京都府）**
いつもスコアを出してくださる皆さま、ありがとうございます。京都に寄られましたときは、ぜひご来店ください。ビデオゲームはすべて50円です。

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	上海～三國牌闘儀～(段位認定モード)	00'65	JCB	
2	ビートマニアⅡDX 7thstyle(モーニング)	4,708	Alll	
3	ギターフリークス 7thMIX(ノンストップ)	936,959,000	穴ウメ副店長	ノンストップオーダーロケットダイブ×4
4	太鼓の達人3	1,237,780	タイ子	むずかしいコース
5	ギターフリークス 7thMIX(ノンストップ)	595,099,700	穴ウメ副店長	ノンストップ オフィシャル ジェットロケット

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	253,525,530	タコのマリネェ♡ZTT(IMY)	2-4 エキスパート強化
2	斑鳩(ノーマル)	30,112,210	PSX	ALLALL 2ミス
3	クイズ殿様の野望2	1,511,300	8823	ALL 96.7% 長宗我部
4	サンダークロス	10,000,000+α	ヒマ人	8-3で達成 連付
5	達人王	4,598,250	J.O	4-6

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	4'13"35	アイス☆オーレ	カゲ
2	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(ジオン)	12,500	イ	宇宙、地上ともSゲルググ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,009,500	AOI	ALL 京、鯖子、K9999 クーラ
4	鉄拳4(スティーブ)	3'21"91	STE	
5	斑鳩(ノーマル)	21,808,040	LUR	ステージ5

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	6,265,210	ラスボス	ALL 残×0 マルコ
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	72,557,970	a	エキスパート 1周ALL 1011hit
3	エスプレイド(J-B 5th)	35,578,810	A	ALL ノーミス 円400 バリア50%
4	バカバカパッション	1,321,490	M.♪	97-99-98-97 ALL
5	ティンクルスタースプライツ	3,215,701	M.Iくん「なんちゃってゴラビ萌え」	ALL MAX54Hit 98万スタート リアリーテイル

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	196,926,570	IJU	2-2 エキスパート強化
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	240,770,580	IJU	2-5 エキスパート強化
3	ジー・ストリームG2020	6,835,970	TEN	ALL 連付 3-B 5-B
4	斑鳩(イージー)	21,522,120	TNF	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,399,300	かなりの運ゲー？FUJ	ALL

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	100,060,180	ROM	エキスパート強化 2-1
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	74,434,990	ROM	レーザー強化 2-2
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	69,258,630	ROM	ショット強化 2-1
4	バーチャアスリート(全種目)	7,233	USA	全種目トータルクリア
5	メタルスラッグ4	5,224,290	BB	マルコ、ロッシュ 連Pなし

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	3,470,290	レアカードが欲しい人	トレバー/ALL 非稼ぎルート
2	式神の城(小夜)	5,574,553,340	MHQ-ローリング中MGA	ALL/3ミス 現在Lv.1
3	式神の城(玄乃丈)	4,623,273,100	MHQ-ACF	ALL/4ミス パワー不足でした。
4	怒首領蜂大往生(タイプB)	228,398,810	DDP	EXY/MAX COMBO：1695 2-3
5	R-TYPE	1,278,300	MHR-EIO-N	2周ALL 巫女ばうわーでALL

チャレンジャー アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パロディウスだ！(タコ 連付)	3,088,600	AXIOM-肴	2周ALL 1周時184.7万
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	264,693,300	ゴミだって萌えるんだよ～	EX 2-3
3	鉄拳4(吉光)	1'51"11	エロリーマンをなめんじゃねえ～	ALL 同付
★	ストリートファイターEX2(C.ジャック)	3,355,300	新しいダブルKOは顔射を使うらしいばくだ	ALL 連同付 Ⓚ107万 Ⓜ×6
5	ストリートファイターⅡ(ザンギエフ)	1,554,700	ALZ-長瀬愛サイン会萌え	ALL 連同付 5万×2 タル落ち

ボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン(ジオン)	21,285	ヒビキ	ALL シャアゲル
★	メガブラスト	813,800	モナ王-KAZ	連付 ALL
3	メタルスラッグ4	3,950,540	㊗初申請-ATV	ALL 2ミス マルコ
4	斑鳩(イージー)	22,339,550	バナナスバ全一あうとろー	ALL 残4 嘘ですごめんなさい
5	マジシャンロード	533,300	ノブ夫	ALL 残2

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	97,325,100	Clever-ZAP	EX強化 2-3
2	ビートマニアⅡDX 7tnstyle(ジュエル)	6,785	DJ SHIN	HS2 ヴォイド3
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle(トランス)	6,868	1201	
4	ビートマニアⅡDX 7thstyle(モーニング)	4,551	CDTV	
5	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ユーロ)	6,211	1201	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	474,524,500	J@P@N BE@UTY 芝山	2-3 レーザー出禁寸前！
2	式神の城(ふみこ)	4,651,478,650	天満橋民	
★	ビートマニアⅡDX 7thstyle(イブニング)	5,124	ハゲ	
★	ビートマニアⅡDX 7thstyle(トランス)	7,522	ハゲ	
★	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ジュエル)	7,541	ハゲ	

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	6,625,100	FAD-YUK	ALL 1P新ver
2	ドラゴンスピリット	911,050	FAD-YUK	つぶし×たくさん ALL 連付
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	13,990,330	クレイジーTSU4死	アイアンマッケレル ALL
4	ロジックプロ	34,780	DIE	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	891,300	PSI	

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	109,621,890	YHC-餅	タイプA エキスパート強化 2-1
2	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ユーロ)	5,983	名無しさん	HS3
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ジュエル)	6,449	NHK	HS3
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,103,400	1	AL K9999、フォクシー、アンディ、アテナ
5	エスプレイド(美作 いろり)	36,786,750	WSM-出雲良子の許嫁	ALL 残4/5

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	1'03"31	MINA	ALL Ver.C 連同付LL
★	鉄拳4(三島 一八)	1'32"90	MINA	ALL Ver.C 連同付
3	鉄拳4(クリスティ)	2'27"33	MINA	ALL Ver.C
4	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	1,999	MINA	ALL
5	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,271	MINA	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ユーロ)	6,331	J???	
2	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ジュエル)	6,974	JYO	
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ストイック)	7,305	AAAA	
4	頭文字D(碓氷左回り)	2'50"284	マルチ	AE86 左回り
5	頭文字D(八方ヶ原往路)	2'29"587	ツバサ	FD3S 往路

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ボックスQ2 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/ ■GAME's MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm ■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm

●GAME'S MILK（京都府）
セオラの皆さま、ラストスパート頑張ってください。
●チャレンジャーアババ天神橋店（大阪府）
関東へ行った際にお世話になった方々（特に両替士氏、GAP氏）ありがとうございました。おかげさまで楽しい時を過ごすことができました。
by H・M、IZK、QQQ
●ジャスコ川西店 三栄プレイランド（兵庫県）
スコアラーの皆さん、今回も素晴らしいハイスコありがとうございました。次回も頑張ってください。スコアラー大募集！
●ミルカトル加納店（和歌山県）
ジメジメと蒸し暑い梅雨も抜け、外の暑さもヒートアップ！　負けじとミルカもヒートアップ！　まず第1弾としてコナミのあのゲームが入荷予定！　そのほかにも、ミルカはどんどん攻め攻めでいきますよ～！
●ゲームスポットハロウィン（島根県）
もうすぐ『GGXX』が入荷します。盛り上がってまいりましょう！
●ビッグプレイランド（愛媛県）
毎月第4土曜日にゲーム大会をすることにしました。7月は『GGXX』の予定です。
●えの木（高知県）
ケンカでもそうですが、対戦でも負けた方が謝るべきです。負けた人に対して、勝った方はもっと堂々とキレようよ。「おんしゃあ、こじゃんとまったいぜよ!!」って。
●モンキーハウス本館（福岡県）
凶悪なDUO㊥氏来店ありがとうございました。
●ゲームスポット大橋（長崎県）
スコア募集中です!!　ヨロシクです!!
●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
『GGXX』入荷致しました。スコアラーさんのご来店お待ちしております。あと、毎月第2土曜日に『ガンダムDX』のイベントをやっていますのでこちらもよろしく！
●アミューズメントパークオアシス店（鹿児島県）
6月末には『ソウルキャリバーII』が入荷していると思います。ぜひ遊びに来てください。2週間に1回は『KOF2001』の大会も開催してます。参加者大募集。腕に自信の有る方はお越しください。
by 大迫

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	64,038,590	RGV	Ex強化 1周目ALL
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	64,807,500	S.O	Ex強化 St5
3	斑鳩(ノーマル)	23,103,900	Esp-TAU	ALL
4	D&D シャドーオーバーミスタラ	2,825,155	DEF	クレリック
5	D&D シャドーオーバーミスタラ	2,234,185	SYU	シーフ

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フック	9,892,300	FBI	ALL ピーターパン
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1,981,396	MEG	ALL Nグループ・東・テリー
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	93,532,310	KEN	2-2エキスパート
4	鉄拳4(レイ)	5'35"80	LEI	ALL
5	メタルスラッグ4	5,106,240	KEN	ALL

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F　☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	83,102,350	かぶこま～	2-2 A-E
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	153,299,580	かぶこま～	2-2 B-E
3	グラディウスIV(2番装備)	1,914,900	かぶこま～	2番 4-2
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,034,100	YUI	ALL K9999、アンヘル、クーラ、フォクシー
5	メタルスラッグ4	2,107,540	UGO	

アミューズメントパークオアシス
鹿児島県鹿児島市荒田1-40-17 荒田商事ビル1F　☎099-812-5233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	2,180,570	MEE	3BOSS
2	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ(牙刀)	3,312,900	KAI	ALL
3	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	2'20"85	TKT	
4	怒首領蜂	157,201,410	Y..	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,236,200	BOO	ネスツチーム

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	6,092,980	WSM-NOB	ALL 1ミス
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	570,910,650	WSM-KMT	2-5 MAX1945 1周4 3億 EX強化
3	斑鳩(ハード)	16,730,370	石川 梨華	5面
4	斑鳩(ノーマル)	28,306,480	WSM-どんぐりす	ALL 残×4
5	斑鳩(イージー)	25,138,410	WSM-LCH	ALL 残×5

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	3,783,140	継続は継続、力は力 AAZ	ALL 連付 ノーミス 稼がん
★	怒首領蜂大往生(タイプA)	669,858,260	今回の火蜂は史上最強でもあきらめません	2-5 EX強化
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	235,458,330	庶民的弾避け・庶民的スコア 柾木上等兵	2-4 EX強化
★	ヘビーメタル ジオマトリックス	3'54"56	漏れよった M-1号	ALL 同付 ファントム あと1分？
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,211,500	F.K！やったぞ!! G.M.C.DUO	ALL テリー・アンディ・クラーク

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	137,147,170	MMM	2-1 774Hit タイプB
2	バーチャアスリート(100m走)	9.69s	K.J	
★	バーチャアスリート(110mハードル)	12.80s	S！Y	
4	鉄拳4(風間 仁)	3'42"06	W.T	
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	17,750	イチロー	ALL シャア ゲルググ

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	99,782,750	ISQ	2-1 TYPEA-A
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	61,853,430	Y..	1-5ALL TYPEB-C
3	メタルスラッグ4	5,195,850	ATR	ALL
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(トランス)	6,787	アンチ黒鳥会S∀W-RYU2号！	
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(ストイック)	7,057	XJA	

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(サイバーブルー)	27,470,900	二代目㊗	ALL 連同付
2	ファイティングレイヤー(ジグジット)	2,194,100	やぐち親びんの弟子@高千穂TTM	ALL 連同付
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	143,818,270	S.N	2-2
4	怒首領蜂大往生(タイプB)	118,222,010	DUO氏ごめんなさい .Z.	2-2
5	ブレイジングスター(ウィンディナ)	66,265,100	DUO氏申し訳ありません ハッツミー㊎	ALL 連同付 DUO氏の説教が足りない

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 7thstyle(モーニング)	4,644	MYKさん↓	
2	ビートマニアIIDX 7thstyle(ユーロ)	6,443	いままでお疲れ様でした。↓	
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(ジュエル)	7,106	関東でもがんばってください。by常連一同	
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	967,100	穴穴穴	
5	コラムス'97	9,999	コラムス番長	レベル714

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	625,200	Mr-AAA	ALL
2	鉄拳4(クマ)	2'44"91	Mr-S.A	ALL
3	式神の城(小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
4	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
5	ギルティギア ゼクス(闇慈)	47,256,800	Mr-SEK	ALL

ゲー事典
■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/　■モンキーハウス本館 http://www.fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml　■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/　■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

シューティングファン待望の新作「怒首領蜂大往生」がいよいよ今号から集計が開始されたが、忘れてはいけないのが「怒首領蜂」の存在だ。
シリーズ最高傑作との呼び声も高く、多くのプレーヤーに愛された「怒首領蜂」。今回は「怒首領蜂」において繰り広げられたハイスコアシーンを振り返ってみよう。

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

怒首領蜂

ドドンパチ

■メーカー：[illegible]
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋[illegible]
■発売日：1997年3月
■使用基板：専用基板

上級者からマニアまで幅広い支持を受けた、ロングヒットタイトル。多くのゲーマーに弾避けのおもしろさを伝えた。

基本システムは前作「首領蜂」を踏襲し、より豪快かつ派手に、そして爽快感を増した作品。
2周目の最後に待ち受ける最終ボス「火蜂」のカリスマ性は圧巻。本作がその後のシューティングゲームに与えた影響と、プレーヤー層を拡大した功績はあまりにも大きい。

火蓋は切って落とされた

97年3月。『首領蜂』の続編――『怒首領蜂』が発売された。

まずプレーヤーを驚かせたのが、その圧倒的なまでの敵弾の多さだ。画面を覆い尽くすほどの、大小入り交じった弾の雨は、明らかにそれまでのシューティングゲームとは一線を画していた。

そんな本作に全国のプレーヤーはわれ先にとクリアを目指した。しかし2周目の最後には1周目には無かった7面が存在し、「最終鬼畜兵器」に加え、恐るべき強敵「火蜂」が待ち受けていたのだ。そのため全国レベルのトッププレーヤーをもってしても、初回集計での2周クリアは達成されなかった……。

2周クリアの最も大きな障害である「火蜂」の強さは想像を絶する弾幕にあった。空前絶後の高密度で迫り来る針弾、青弾、ピンク弾の数々は、それぞれ違った速度や周期で飛来した。ある程度のランダム性を持つそれらを認識して避けるには、パターン化だけでは難しく、経験とプレーヤー本人の弾避けの実力が必要だ。また「火蜂」の体力ゲージが半分以下になったときに発動する発狂モードの攻撃は、敵弾が幾何学模様に見えるほど美しいものだが、判断力と正確なレバー操作の二つを極限まで求められる、まさに怒首領蜂を締めくくるにふさわしい弾幕といえるだろう。

しかし、開発者が「クリアには最低半年はかかる」と語った2周クリアは、意外にも2回目集計時に達成された。わずか一カ月ほどの恐るべき早さでその快挙を成し遂げたのは、Aタイプ「☆CATS'-とき坊」氏(岐阜)、Cタイプ「ZBL-NAI」氏(埼玉)の二人。今から考えても恐るべき攻略スピードだ。

果て無きプレイの進化

クリア達成後もスコアは毎月更新され、多くのプレーヤーによってさまざまなパターンが次々と開発された。

「怒首領蜂」での大きな点数要素はおおまかに二つある。一つがボムを使わずにボムアイテムを取ったときに加算される「マキシマムボーナス」。もう一つがステージ道中で一定以上時間を空けずに、連続して敵を破壊する「コンボボーナス」だ。

前者はノーミスでボムを重ね取りしていくと、最後には秒単位でスコアの万のケタが増える。そのため「マキシマムボーナス」をいかに継続させるかがスコア争いのカギだった。

特にノーボムで進む場合に鬼門となるのが2周目の3面ボスと同5面と6面の道中だ。これはパターンが大きく進化した現在でも変わっていない。

また「コンボボーナス」と「マキシマムボーナス」以外で最終的な差になるのが、一機1000万点の残機ボーナスだ。これの存在で対「火蜂」戦でも最後まで一瞬も気を抜けない。

うまいプレイ＝点数が高い、という構図に近付けようという制作側の精神がスコアシステムに如実に現れているといえるだろう。

西の長田、東のNAIの時代

発売から4カ月近く経過した時点でのハイスコアシーンは、Cタイプで「ZBL-NAI」氏が他の追随を許さない圧倒的な強さで、記録を更新し続けていた。常にノーボムで到達した面数を伸ばすのはNAI氏であり、その比類無き弾避け技術はハイスコアラー間のみならず、一般プレーヤーの間でも大きな話題となり、この時多くの「NAI信者」が誕生したようだ(筆者もその一人)。

しかしそのとき、もう一人の大物が満を持して台頭してきた。

それが高知の雄「長田仙人」氏である。長田氏は一般的に弱いとされていてプレイ人口も少なかったA、B両機体のレーザー強化で記録を伸ばし、当時のCタイプに並ぶ、6億点突破のスコアをたたき出したのだ。NAI氏に負けずとも劣らないそのすさまじいプレイは人々に大きな衝撃を与えた。特に長田氏が関東に遠征した際、直接それを目の当たりにした都内のハイスコアラーは大きな衝撃を受けたようだ。

このように『西の長田、東のNAI』の両巨頭は、一時代を築き上げた。しかし、怒首領蜂のハイスコア争いは、だれもが予想しなかった長期戦へと突入するのだった。

――次回に続く

RULES

最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈5月20日以降(6月16日(日)締め切り分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ポップンミュージック8**…【ノーマル&チャレンジ合同】とエキスパートのコース別【ギターポップ、テクノポップ、ダンスポップ、シャウト、ヒーロー、フェイバリット】で集計します。

●**ギルティギア イグゼクス**…6月16日締め切り分は全キャラ合同で、7月21日締め切り分からキャラクター別の【スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、ソル、カイ、メイ、ミリア、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、梅喧、紗夢、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、ディズィー】の計20キャラで集計します。またモード別での集計は行ないません。有利と思われるモードでプレーしてください。

●**怒首領蜂大往生**…6月16日締め切り分から【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。強化タイプ別の集計は行ないません。

■**部門別などを行なわず、1部門で集計するタイトル**

※最も点数が高くなると思われるキャラクターやコースを選択してください。

●**ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス**
〈4月22日以降(5月19日(日)締切分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ハイテクセガ盛岡

■住所　福島県盛岡市大通2丁目6番11号
■TEL　019-623-2562
■URL　—

●アクセス方法
JR盛岡駅東口より徒歩10分

県内では唯一の集計店となってしまいましたがその分プレーヤーも増えてイイ感じに盛り上がっております。近くにお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください。毎週水曜日は『VF4』の日として1コイン2プレーになっております。集え『VF4』の猛者たち！

ネオアミューズメントスペースa-cho

■住所　京都府中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F
■TEL　075-251-2333
■URL　http://www.aspirin.co.jp/acho/

●アクセス方法
阪急河原町駅9番出口より徒歩3分

当店ではビデオゲームはすべて1プレー50円です。現在では『VF4』が6セット『GGXX』が4セットなど対戦格闘ゲームに力を入れております。今後はパズルゲームの増台も考えております。皆さま京都にお立ち寄りの際は、ぜひ当店にご来店ください。

東京レジャーランド小岩店

■住所　東京都江戸川区南小岩8-15-3
■TEL　03-5668-8411
■URL　—

●アクセス方法
JR総武線小岩駅北口から徒歩5分

現在、店内ゲーム台数約260台、新作『GGXX』3台『VF4』は通信6台。1プレー50円で対戦がアツイ！　ビーマニ、ドラムマニアなど1プレー100円！　夏には『麻雀格闘倶楽部』『出撃！戦国革命』の入荷を予定しています。来て見て驚きの店内を体感してください。

お詫びと訂正

7月号のハイスコア店舗クローズアップ内ジャスコ川西店三栄プレイランドのPRコメントに誤りがありましたので訂正いたします。店舗関係者、読者の皆さまにあらためてお詫び申し上げます。また正しいPRコメントは以下の通りです。

ジャスコ川西店三栄プレイランド

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』『メタルスラッグ』『パカパカパッション』シリーズ全作好評稼働中（『怒首領蜂大往生』も入ってマス）！　ビデオゲームALL50円営業時間10時から20時。ぜひアソビに来てくださいね！　スタッフ一同お待ちしております!!

ビックプレイランド

■住所　愛媛県松山市道後樋又11-23
■TEL　089-925-0566
■URL　—

●アクセス方法
伊予鉄道市内赤十字病院前駅より徒歩15分

当店はいつもハイスコア店舗欄の中部地方にありますが、四国の愛媛県です。あまりスコアを出すようなゲームはありませんが、メンテナンス、連射装置、そのほかコンパネ改造でスコアラーの方を応援します。1プレー30円でマッドダンサー先生御用達のお店です。

パリオ フィエラ ディ プローバ

■住所　広島県広島市中区紙屋町2-2-17
■TEL　082-242-7588
■URL　http://www.provanet.co.jp/palio/

●アクセス方法
市内電車本通り駅より徒歩5分

1PLAY50円のビデオゲームコーナー、『DOCⅡ』、プライズマシン、プリクラと当店ではいろいろなジャンルのゲームを楽しむことができます。ゲーム大会やいろいろなイベントを常時開催しております。ぜひ一度お立ち寄りくださいませ。

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア10月号掲載）は
7月21日(日)
までに出されたスコアで、
7月24日(水)
当日消印まで有効です。

●**湾岸ミッドナイトR**……【シナリオモード】の1部門と、タイムアタックモードのコース別【C1内回り、C1外回り、新環状右回り、新環状左回り、横羽線上り、横羽線下り、湾岸線上り、湾岸線下り】の8部門を合わせた、9部門で集計しています。※タイムアタックモードのコース別、8部門は前作の湾岸ミッドナイトと合同で集計しています。

●**ギターフリークス7thMIX**……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計しています。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**ドラムマニア6thMIX**……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計しています。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**頭文字D Arcade Stage**……【妙義右回り、妙技左回り、碓水右回り、碓水左回り、秋名下り、秋名上り、八方ヶ原往路、八方ヶ原復路】の計8部門で集計しています。使用車種、カードを使用したかどうか、モードなどは問いません。

■**部門別などを行なわず1部門で集計するタイトル**
※最も点数が高くなるキャラクターやコースを選択してプレイしてください。

●**ルパン三世 ザ・タイピング**
●**メタルスラッグ4**
●**Gストリーム G2020**
※テストモードからアナライズを表示した際、日付が2002年のもののみ集計対象とします。

アルカディア 読者プレゼント

コナミマーケティング様ご提供

4 dj TAKA氏&GOLI氏サイン入り beatmaniaⅡDX 6thstyle ポスター 2名様

ただでさえカッコイイポスターに、TAKA氏&GOLI氏のサインが入ってもう大変！ 希少価値度はもはや天文学的数値といえる。部屋に貼るのかもったいない!? でもいつも見ていたい！ さぁ君ならどうする!?

コナミミュージック様ご提供

2 新堂敦士さん メモパッド 10名様

サムライ・シントーの熱いキッスに全国の乙女たちはもう失神寸前であろう。ファンはぜひ押さえておきたい一品だ。

1 Sanaさん サイン色紙 3名様

「ポップン」ファン垂涎の、Sanaさんのサイン色紙。手に入れてもホントにヨダレ垂らしちゃダメよ！

3 Sanaさんサイン入り ポラロイド 1名様

「ポップンな関係」でおなじみ、Sanaさんのサインが入ったポラロイド。しかし、当たるのはただ一人……。ひたすら祈るのだ！

ナムコ様ご提供

5 ソウルキャリバーⅡポスター 5名様

発売が延びてしまったものの、その分期待は膨らむ一方だ！ そんな「ソウルキャリバーⅡ」のポスターには新キャラ三人が描かれていてすんげ～カッコイイ。部屋に貼れば、そこはもうキャリバーワールド！

バンプレスト様ご提供

8 チョッパー思い出ぬいぐるみセット 3名様

いろんな表情がカワイイ、チョッパーの思い出ぬいぐるみ。なんと5体をセットにしてプレゼント。欲しい方はぜひ！

カプコン&SNKのデラックスなフィギュアセット。今にも戦闘開始しそうな勢いだ。

8 カプコン&SNK デラックスフィギュア 3名様

アルゼ様ご提供

6 スーパーリアル麻雀 ピーチコレクション フィギュアセット 3名様

久しく新作が出ていないリアル麻雀シリーズだが、なんとフィギュアができていたのだ！ 完成度の方は、折り紙付き！ もう辛抱たまらん！ って感じなのだ。

システムサービス様ご提供

ゲームキューブでおなじみ「どうぶつの森＋」のぬいぐるみ。ゲームの雰囲気そのまんまだ。

12 どうぶつの森＋ ぬいぐるみセット 3名様

11 ドラネコシアター ぬいぐるみセット 3名様

あの「ドラネコシアター」のキャラクターがぬいぐるみになった！ 原作の持っているかわいさを完全再現!! ファンならば、ぜひ応募しようぜ!!

セガ様ご提供

10 バーチャファイター4KCF 3名様

小さくてもカッコイイ「バーチャファイター4」のキーホルダー。コレが新たなバチャッ子アイテムなのだ。いろいろな所に付けて、バチャッ子っぷりをアピールしよう！

9 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.1 3名様

めちゃめちゃカッコイイ「北斗の拳」のシンさまフィギュア。部屋に飾れば、世紀末に逆戻り!?

締切
7月18日(水)
当日消印有効

本誌綴え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
※賞品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

超絶セッ・クッ・スィーッ!! なギルティギアのイラストが入ったポスター。イノの必携のアイテムだ。

17 ギルティギア イグゼクス 折り目無しポスター10名様

編集部提供

16 アルカディアオリジナル クオ・カード 10名様

アフロ投稿常連者である「KEI」君のイラストが入った特製クオ・カード。入手困難だぞ。

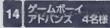
14 ゲームボーイアドバンス 4名様

もはや定番のコレ。気楽に遊べるゲームが盛りだくさんだ。

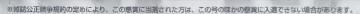
ネットワークにも正式対応し、目が離せない！ 大作に備え、ぜひ

15 ニンテンドー ゲームキューブ 1名様

バンダイビジュアル様ご提供

野川さくらさんが収録で使った台本にインを書いてもらってプレゼント。ファンなら感涙もののプレゼントだ。

13 野川さくらさん サイン入り台本 1名様

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

ビートマニアⅡDX 7thstyle B2ポスター付

イラスト：バーチャファイター4 エボリューション
Original Game ©SEGA
©SEGA-AM2/SEGA, 2001,2002

ギルティギア イグゼクス
ザ・ミッドナイトカーニバル（アークシステムワークス/サミー）

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）

ポップンミュージック8（コナミ/コナミマーケティング）　**beatmania THE FINAL**（コナミ/コナミマーケティング）

新作情報

バーチャファイター4 エボリューション
（セガ-AM2/セガ）

麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦ver.（コナミ/コナミマーケティング）

バトルギア3（タイトー）

MJ（SEGA-AM2/セガ）　**ソウルサーファー**（セガ・ロッソ/セガ）

二人の新キャラ乱入と新技の追加で、勢力図激変!?『バーチャファイター4 エボリューション』から目が離せないぞ！

攻略 バーチャファイター4（セガAM2/セガ）／ソウルキャリバーⅡ（ナムコ）／テクニクビート（アリカ）／レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（開発・ノイズファクトリー/エボガエンタテイメント　販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／出撃！戦国革命（コナミ/コナミマーケティング）／beatmania ⅡDX 7th style（コナミ/コナミマーケティング）／スタートリゴン（ナムコ）／ナイスツッコミ（ナムコ）／ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（ヒットメーカー/セガ）／G-STREAM G2020（オリエンタルソフト）／ムサピィのチョコマーカー（エコールソフトウェア/セガ）　ほか

次号9月号 No.28は 予価650円
7月30日(火)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿
■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿
■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4
「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com
■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
「飛び出せ！　ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com
■ソウルキャリバーⅡ
「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……
■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（1色/4色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いて下さい。封筒にも書くコーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けて頂けると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキに合わせて下さい。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip）を使用して下さい。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超えるは、郵送で送って下さい。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付して下さい。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにして下さい。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。9月号（NO.28　7月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

10月号（No.29　8/30発売号）への投稿締め切りは……
7月19日(金)必着

11月号（No.30　9/30発売号）への投稿締め切りは……
8月19日(月)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「スポーツゲームと私」

●スポーツってのは相当なポテンシャルがあると思う。自分的には既存のルールを元に非現実的な趣向でデコレートしたものがイイね。要は『サッカーブロール』や『2020スーパーベースボール』を最先端の技術で作ってほしいだけかも。スポーツのダイナミックさや対戦の面白さは不変だと思うので。（猿渡）

●テーカンの『ワールドカップ』はゲーム性と操作感が最高！『ゴールドメダリスト』は基本ボタン連打だが、四人で対戦すると盛り上がりまくり。『2020スーパーベースボール』はイッキマン好きとしては外せない(オイ)。選手名はどうでもいいのだ。ゲームとして楽しめるスポーツゲーが出てほしいな。（霜田）

●「Xスポーツ」人気の昨今ではありますので、そろそろそっち系のタイトルがもっと欲しいところですね。個人的にインラインをやっているのですが、あの滑ぎの感覚をシミュレートすると、面白いんじゃないかと思います。『JSR』シリーズはかなり好きで、ぜひともアーケードに移植してほしいです。（杉田）

●スポーツと言えば格闘技、格闘技と言えばU系。というわけで、田村選手とグラバカ勢頑張れ。で、アーケードでスポーツといえば、やはり『パニックパーク』と『太鼓の達人』でしょうか。思い切り遊んだ次の日の腕の痛さったらもう。そういえば、最近キック力測定マシーン見ませんね。（マッスル北嚢）

●発表・伊丹スポゲーアワード！　まず『初代ワースタ』は高校の友達とスコアブックを付けながら毎日一生やってた。コナミの『SLAM DUNK』は必勝ガ○ドのデータを一生見ながら「SHAQ強ぇ～」と悶えてた。超異色デバイス『スーパーリーグ』はメジャーチームが最強で参った。スポーツ最高!!（観戦ONLY伊丹）

●『WCCF』が面白い！　今までトレカを集めたりしたことがなかったんで、すごい新鮮。しかも、そのカードを使ってゲームができるなんて、そりゃハマりますよ。あっ、スポーツゲームといえば、7～8年前にコナミが出したNBAのゲームも良かった。なんて名前だったっけか？（そろそろ覇王狙います　マジン）

●スポーツ自体への関心が薄いこともあり、その手のゲームにはほとんど手を出していなかったり。最後にハマったのは……、PCエンジンの『ワールドコート』？　ただ、某サッカーゲームでハメまがいの技が横行しつつも延々と乱入対戦をやっていたことを考えると、やはり好きな人にはたまらないんでしょうね。（JK）

●プロレスはスポーツですか？　じゃあスポーツに決定。小学生のとき、行きつけの駄菓子屋があったんですよ、後にそこの息子とクラスメートになったりするんですけどね。まあ、それはいいや。そこにあったプロレスゲームでよく弟と遊びました。でね、そのゲームのタイトルが、いまだ分かりません！(ひで)

●「スポーツゲームなのか？」って思う微妙なゲームってありますよね。『バドルマニア』やら『フライングパワーディスク』、『コズミックスマッシュ』とか。こういうゲームの方がリアルなスポーツゲームよりやる気が出るし面白いことが多いと思う。実際にやってみたい……。（GGXXムックもよろしく　&ぅ）

●スポゲーといえば『バーチャストライカー』。特に『～99』はフランス大会と相まって燃えました。スポーツとゲームって、強い絆がありますよね。黎明期にまずスポゲーが作られるのはその証拠。さて本誌発売日の翌日がW杯決勝！　どんな組み合わせになっているのでしょうか？（ファンタジスタまこっぴち）

●心に残るスポーツゲームといえば、駄菓子屋に置いてあった『ハイパーオリンピック』かな。50円玉を筐体脇に並べて順番待ちをしていた子供のころが懐かしい。連射装置は定規よりもガチャガチャ(ガシャポンともいう)のカプセル。指先にはめて擦ってました、摩擦で熱くなるくらい。(アンニュイおじゃる)

●ぢつは最近スポーツゲームから遠ざかっているのですが、『WCCF』はとても面白そうに見えました。これから先、いろいろなバリエーション(Jリーグとか)が出るともっと面白そう。でも、スポーツゲームと聞いてはじめに思い浮かべてしまったゲームは『DDR』でしたごめんなさい。(LOVE2シュガ→あっくん)

●ワールドカップを見て妙に感動してしまい、『WCCF』を始めようかと思案中。しかしトレーディングカードは、昔ギャザリングで大失敗した記憶があるので、微妙に手をこまねいている感じです。はまっちゃうのが分かり切っているだけに、始めるタイミングが重要っつーか。（ガラヤカが欲しくてたまらない黒鉄）

●やるゲームに偏りがある私にとって、スポーツゲームはあまり縁がないジャンルと言えます。しかし、そんな私もやっていたゲームがありました。それはッ！『熱血高校ドッジボール部』だッ！　ゲエエーアクションだー!?　という突っ込みはさておき、やはり格闘要素がないとダメらしい私。（発熱中の鎌倉）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嚢裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野浩一／入澤英明／安藤寛格／高橋剛／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之／鎌倉大輔
■編集協力(五十音順)　アストロ／石黒憲一／伊勢海／HL／MVP／OYZ／カイセルちくわ／かっちん／キャサ夫／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C-LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／野川さくら／袴田直樹／パチ／ハメコ。／福田慎太郎／ブンブン丸／三重県の山本さん／ももやん／与作／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　ありさかしんや／藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　原画:吉田大輔(スタジオビーコック)　仕上げ:福田直征(スタジオビーコック)
■イラスト（五十音順）　天野シロ／ありまひろし／今井神／閃屋／塩原パテオ／G=ヒコロウ／堤利一郎／なりたゆみ／ポポしじみ／ムドウ／蘭／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村憲宏

月刊アルカディア 8月号 [No.027]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.027

第3巻 第8号 通巻第27号　平成14年8月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-08

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 8月号[No.27]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～69の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～69の番号の中から選んでください。

1 表紙：ギルティギア イグゼクス
2 7大特報！　アーケード テクノロジー最前線!!
3 ギルティギア イグゼクス
4 GGXX大会告知
5 GGXXアソシエイション イグゼクス
6 ソウルキャリバーII
7 セガプライベートショーリポート
8 バーチャファイター4 エボリューション（仮）
9 出撃! 戦国革命
10 バトルギア3（仮）
11 トゥエルブスタッグ
12 スタートリゴン
13 プランニューアップデイツ
14 アルカディアデータベース
15 ゲームセンターマップ
16 魂を籠める者：Bee SHIBUYA
17 ポップンミュージック8
18 レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
19 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
20 テクニクビート
21 頭文字D アーケードステージ
22 怒首領蜂大往生
23 ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
24 ビートマニアIIDX 7thstyle
25 DDRMAX2 ダンスダンスレボリューション7thMIX
26 ジー・ストリーム G2020
27 電脳戦機バーチャロン フォース
28 メタルスラッグ4
29 バーチャファイター4
30 パチゃっ子 インフィニティ
31 ジャンク新聞
32 ふぶきがんばる
33 オールドゲームミュージアム
34 レゲー奥の細道
35 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
36 アーケーダー・ネオ
37 ハードウェアミュージアム
38 全国ゲーセンイベント準備会
39 ジョイスティックトゥルーバーズ
40 韓国圧勝!?　KOF2001 韓日対戦リポート
41 KOFッ子キングダム
42 ビート・レイジングIIDX
43 モンスターゲートII
44 ジーワン ウイニングサイアー
45 つっこみ養成ギブス ナイス★ツッコミ
46 ムサビィのチョコマーカー
47 ポップンな関係
48 ダーツ始めてみよう物語
49 プライズワンダーランド
50 コスプレ・プレイスタイル
51 飛び出せ！　ゲル・ドルバ
52 筐体百景
53 アルカディア フロンティアーズ
54 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
55 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
56 設定資料集：テクニクビート
57 そんなんアリカ
58 ゲームメーカーNOW!!
59 デジタル・ディスク・アーカイヴ
60 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
61 猛者通信ぽベソ
62 アルカデ チャット倶楽部
63 パンドラキャラット改
64 アルカディアクーポン
65 ハイスコア全国集計
66 プレゼント
67 次号予告・募集記事
68 エディトリアルデパートメントガゼット
69 ポスター：ギルティギア イグゼクス

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13社会人
14自由業
15主婦
16無職
17その他

【お詫びと訂正】

アルカディア7月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P94『電脳戦機バーチャロンフォース』、「新宿スポーツランド杯」の記事におきまして、「総勢98チーム(136名)」とありましたが、正しくは「総勢115チーム(230名)」でした。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギア ゼクス／ギルティギア イグゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

クリエイター志望者、必見&必聴！

7/27(土) ■東京校 ゲームクリエイター学科 アニメーション学科 オープンセミナー開催!

『サクラ大戦4』チーフディレクター&ディレクターが語る

“ゲームクリエイターに必要な条件”

『サクラ大戦』シリーズを制作した(株)オーバーワークスのメインスタッフが今回のゲストだ!

OVERWORKS

株式会社オーバーワークス企画課課長
『サクラ大戦4』チーフディレクター **西野 陽 氏**

『サクラ大戦2』からディレクターを担当。現在は、シリーズ全体を統轄するチーフディレクターとして、全プロジェクトの開発現場を指揮している。

株式会社オーバーワークス企画課 ディレクター
『サクラ大戦4』ディレクター **寺田 貴治 氏**

『サクラ大戦2』からシリーズに参加し、戦闘パートを担当。『3』では3DでのリアルタイムTEMP操作を実現したバトルシステム“ARMS”を考案・開発した。

株式会社オーバーワークス 企画課 ディレクター
『サクラ大戦4』ディレクター **後藤 功士 氏**

『サクラ大戦2』からシリーズに参加し、アドベンチャーパートとゲームメッセージを担当。最新作の『4』では、作品全体のディレクションも行なった。

★ 今回のオープンセミナーでは… ★

学院の卒業生たちも制作に参加している大ロングラン・ヒット作品の『サクラ大戦』シリーズ。彼らの上司であり、ゲーム業界の大先輩でもあるトップクリエイターの方々が、クリエイターを目指しているキミ達に熱いエールを送ります!

『サクラ大戦4～恋せよ乙女～』
©OVERWORKS/SEGA,2002 ©RED 2002

夏のイベント、続々開催!!

全てのイベントは ●受付12:30～ ●開催13:00～16:00(予定) ●参加無料 です。 (一部のイベントに変則開催がありますので、詳細はお問合せ下さい)

体験説明会
学院の全てがわかる一日！相談や質問も大歓迎です！！

東京校	7/13(土)・26(金)・27(土)	授業のこと、就職・デビューのこと、学費のこと……何でも相談して下さい!
大阪校	7/7(日)・20(土)・28(日)	

チャレンジキャンパス
憧れのあの仕事にチャレンジ! この日、キミは「1日クリエイター」になる!

大阪校 7/29(月)

「C言語でプログラム体験」「デッサン講座」「声優適性オーディション」「プロの先生と一緒に原稿描き」etc.…キミの夢を実現するための第一歩にして下さい!

地区説明会
アナタの街で、学院のこと、ご説明します!

広島	岡山	金沢	高松	札幌	仙台	名古屋	福岡
7/6(土)	7/13(土)	7/14(日)	7/14(日)	7/28(日)	7/28(日)	8/4(日)	8/4(日)

このほかにも、「声優適性オーディション」「マンガ家になるための夏期講座」などなど、夏のイベント盛りだくさん!
詳しくは、下記フリーダイヤルまたは学院HPまで、お気軽にお問合せ下さい!

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎! お問い合わせは お気軽に!

いろんな「ヒト」がいて、いろんな「スキ」があって、いろんな「ユメ」がかなうんだ!

2003年度生 入学案内 無料進呈中

アミューズメントメディア総合学院

東京校/大阪校 全日制/2年

- 学校がゲーム制作の現場になる! → ゲームクリエイター学科
- 自分だけのキャラクターを動かそう! → アニメーション学科
- 在学中からプロの声優と競演しよう! → 声優タレント学科
- 独自の選択授業で個性と技術を磨こう! → コミック学科
- 実績断然!プロ作家デビューの登竜門! → ノベルス学科

人それぞれ、夢もそれぞれ。キミの夢をここで叶えよう!

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで!
東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070/24時間受付)。

[東京校]〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 [大阪校]〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。(一切無料) LAWSON